

EXCALIBUR

časopis počítačových her

29Kč • 33Sk • \$3 U.S.

PRO PŘEDPLATITELE NAVÍC

CELOBAREVNÁ PŘÍLOHA EXCALIBUR+

IBM PC
PC CD ROM

AMIGA 500/600
AMIGA 1200

JURASSIC PARK

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

ocean

USTRASOFT

PŘÍMÝ PRODEJ
OTES, DUKELSKÁ 100, BRNO

OBJEDNÁVKY
OTES, DUKELSKÁ 100, 614 00 BRNO
TEL: 05/0020535

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.

ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
Czech republic
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

INFORMACE:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Farská 44
949 01 Nitra
Slovak republic
tel/fax: (087) 22503

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel: 001-202-2231066



SV 500 Datalux
Pro 80 disket 5,25".
Cena 220,- Kč.

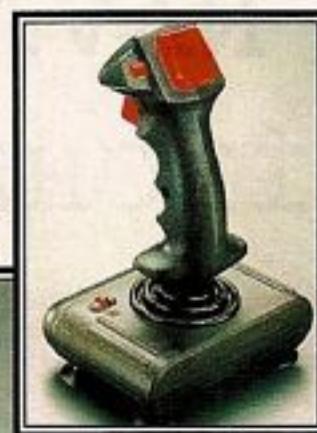


SV 510 Datalux
Pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.

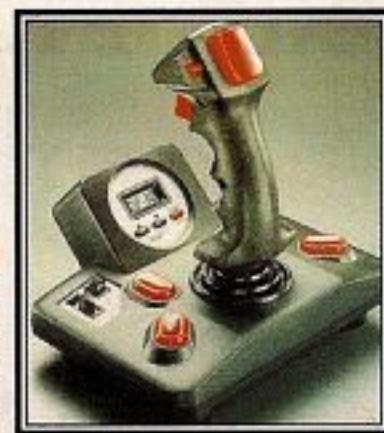


SV 119 Junior
Model pro začátečníky.
Cena 149,- Kč.

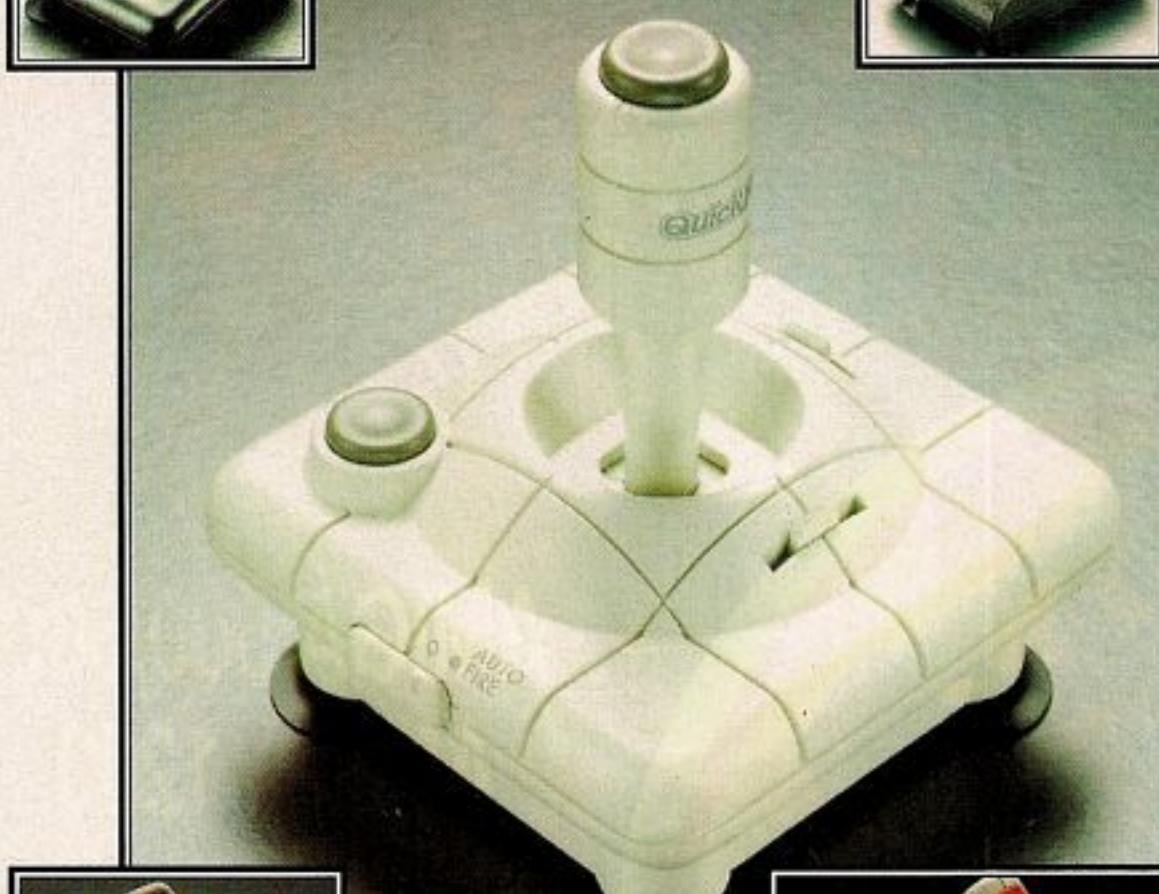
SV 122 Quickjoy II
Šest kontaktů, autostřelba.
Cena 219,- Kč.



SV 124 Quickjoy II Turbo
Hit tohoto roku.
Precizní mikrospínáče.
Cena 259,- Kč.



SV 125 Superboard
Určeno pro simulátory.
Deset mikrospínáčů.
Digitální stopky.
Cena 519,- Kč.



SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospínáčů. Dva
spínače na střelbu.
Cena 389,- Kč.



SV 127 Top Star
Nejlepší joystick v nejlep-
ším provedení. V moder-
ním acrylovém obalu.
Cena 729,- Kč.



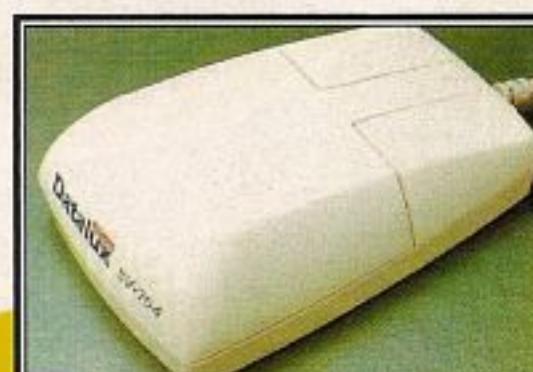
SV 201 M5 PC XT/AT
Pro letecký simulátor. S výstupem
na Game Card, nebo I/O Card.
Cena 569,- Kč.

Datalux



SV 707
Datalux
Mouse-Pad
Elegantní
podložka.
Cena 59,- Kč.

SV 712 Datalux-Maus
Transparentní acrylová myš. Včetně
softwarového driveru pro PC.
Cena 649,- Kč.



SV 704 Datalux-Maus
Pro Amiga. Vysoké rozlišení
280 DPI. Ergonomická tlačítka.
Cena 529,- Kč.



SV 123 Supercharger
Nejlepší cena a výkon. Dva spínače
na střelbu. Šest mikrospínáčů.
Cena 309,- Kč.

Výhradní distributor uvedených firem.
Nejnižší ceny v České republice.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joyticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.
www.oldgames.sk

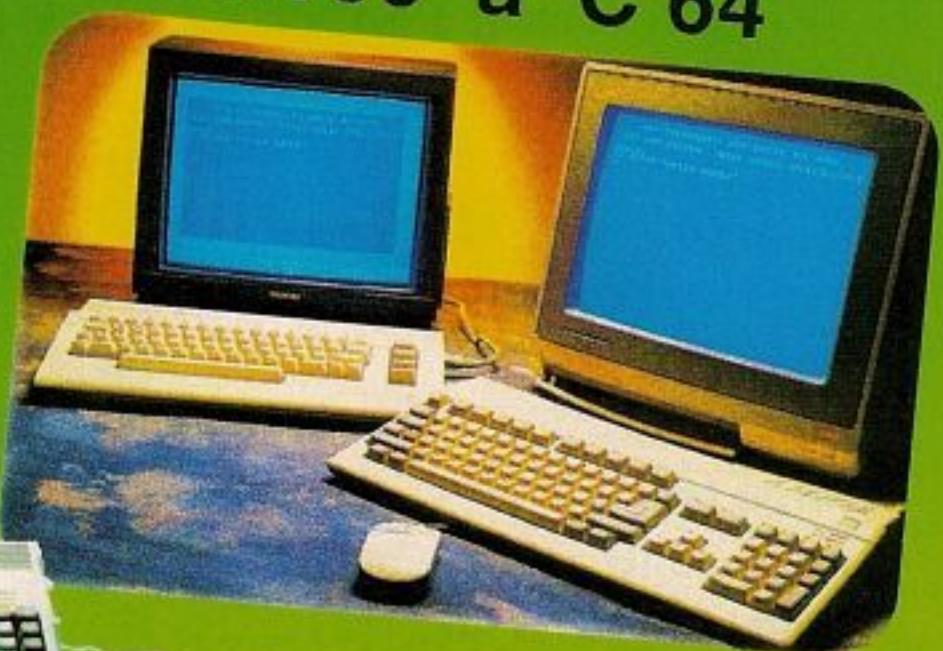
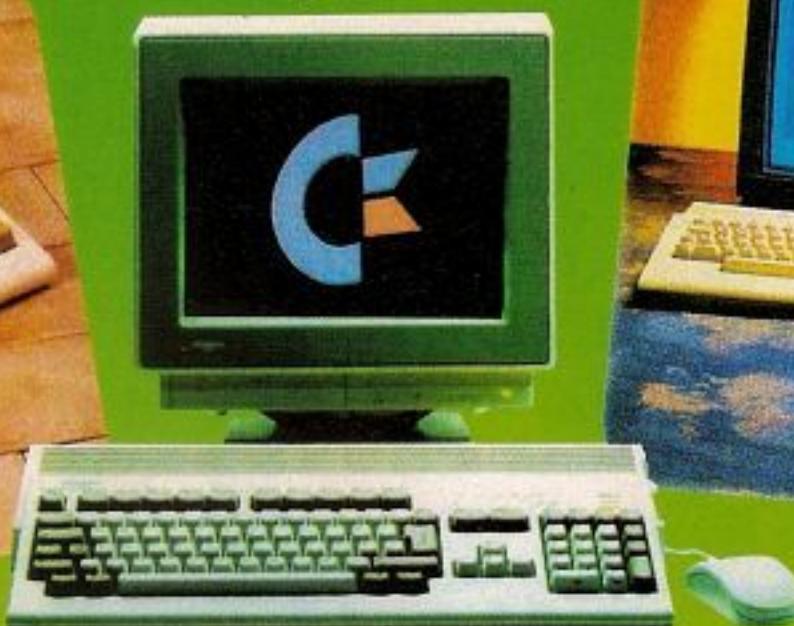
Dodáváme kompletní sortiment
firmy **Commodore**
C64, A500, A600, A1200, A400
Uvedené ceny včetně DPH.

Presto-CS
COMPUTER

Commodore



Amiga 1200



A 500 a C 64

Ceny včetně DPH

Commodore 64

8 bit, 64 KB

3.444,-Kč

Amiga 500

16 bit, 512 KB, 7 MHz, FDD 3,5", myš

8.428,-Kč

Amiga 600

16 bit, 1 MB, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

8.600,-Kč

Amiga 600 HD 30

16 bit, 1 MB RAM, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

12.390,-Kč

Amiga 1200

32 bit, 2 MB, 14 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

15.375,-Kč

C 1084 S

monitor

9.590,-Kč

C 1940

monitor pro A 1200

13.690,-Kč

Amiga 4000, Amiga 1200 s HD

VC 1541

dusketová jednotka

2.580,-Kč

VC 1530

magnetofon

770,-Kč

HF 520

modulátor

1.230,-Kč

Diskety 3,5" DD

149,-Kč

Diskety 3,5" DD BASF

219,-Kč

Diskety 5,25" DD BASF

99,-Kč

Diskety 3,5" HD

225,-Kč

Joystick SV 119 až SV 227

od 149,-Kč

Dále nabízíme:

- originální hry
- doplňky pro PC
- Nintendo joysticky atd.

Informujte se o aktuálních cenách.

1 ROK ZÁRUKA

Obchodníkům výrazné slevy

Při nákupu nad 5000,- Kč joystick nebo diskety

ZDARMA

Nová prodejna:

Polská 15, Praha 2

TEL. 02/627 52 50

(metro nám. Jiřího z Poděbrad)

ZBOŽÍ ZASÍLÁME I NA DOBÍRKU

POŠTOVNÉ NEÚČTUJEME

KONTAKTY: TEL. 02/627 52 50

825 74 84

TEL./FAX. 02/791 60 18

ATLANTIDA

Husitská 11 - I. patro, 130 00 PRAHA 3
Telefon: (02) 6279433 linka 39 (do 16 hod.)
Otevřeno: Pondělí až pátek od 13 do 17 hod.



Commodore 64	3 444,- Kč
Disk Drive 1541/II	2 583,- Kč
Data Set DR 1530	861,- Kč
Amiga 500	8 487,- Kč
Amiga 600	8 610,- Kč
Amiga 600 HD 30	12 423,- Kč
Amiga 1200	15 375,- Kč
Amiga 1200 HD 40	21 525,- Kč
Amiga 1200 HD 80	23 985,- Kč
Amiga 1200 HD 120	25 218,- Kč
Amiga 1200 HD 170	28 290,- Kč
Amiga 1200 HD 210	29 520,- Kč

Spotřební materiál

QS 102P	240,- Kč
QS 111A	295,- Kč
QS 130F	345,- Kč
QS 131	225,- Kč
QS 137	360,- Kč
5,25" DD	7,- Kč
3,5" DD	18,- Kč

Manuály

C 64 pro začátečníky	45,- Kč
A 1200	99,- Kč
A 600 (prosinec '93)	99,- Kč

Ostatní příslušenství

C 1084ST	9 717,- Kč
A520	1 230,- Kč

Nabízíme mnoho typů joysticků řady Quick Shot a Quick Joy, na C 64 množství her a programů na kazetách i disketách s manuály.
Napište si o kompletní seznam a ceník.

Pro prodejce další slevy a možnost komisního prodeje.

Veškeré zboží lze zakoupit na výše uvedené adresu,
či po telefonické nebo písemné objednávce Vám zašleme zboží na dobírku.
Vyžádejte si úplný ceník celého sortimentu s aktuálními (možná nižšími) cenami.

Vánoce s Atlantidou

Firma ATLANTIDA ve spolupráci s časopisem EXCALIBUR
pořádá

dne 27. a 28. listopadu 1993

v sále Elektra OKD 7, Bubenská 1, PRAHA 7 (u metra Vltavská)

**od 10 do 16 hodin prodejní výstavu
HOME COMPUTERS '93**

Na výstavě budou prezentovány počítače Commodore, SEGA, NINTENDO, ATARI a Didaktik, včetně příslušenství.

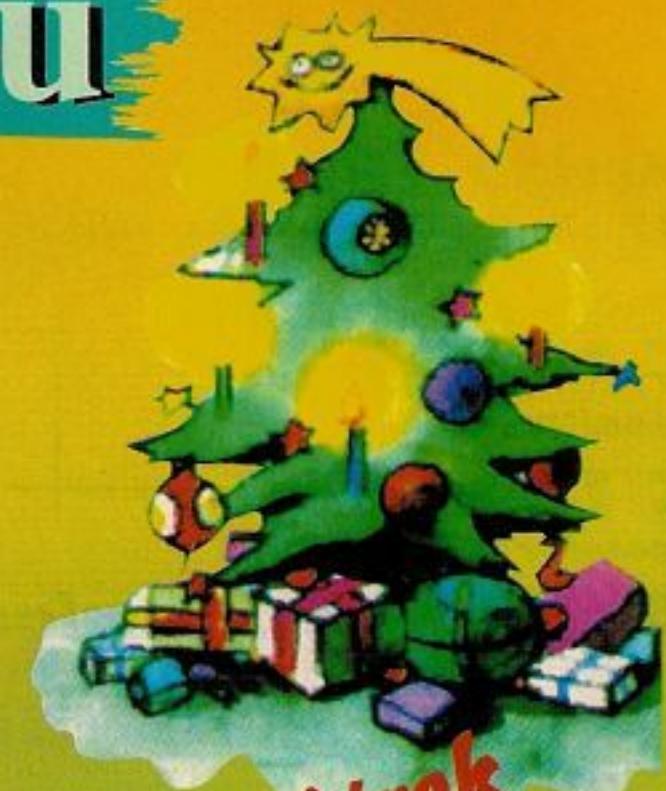
Vstupenky z obou dnů v ceně 10,- Kč budou na závěr dne 28. 11. 1993 slosovány o ceny:

1. cena: počítač Amiga 1200 HD

2. až 10. cena: příslušenství a doplňky

Rezervaci stolů pro firmy i pro individuální prodej lze zajistit osobně ve firmě ATLANTIDA, nebo na telefonním čísle (02) 6279433 linka 39, a to nejpozději do 24. listopadu 1993.

Firma ATLANTIDA poskytuje na počítače zakoupené a objednané po dobu výstavy slevy !!!



**Vánoční dárek
- Amiga 1200 HD
za 10 Kč**

HIT PARÁDA

- 1 (10) DUNE II, Virgin Games, (EX 16)
- 2 WING COMMANDER II, Origin, (Ex16)
- 3 (4) HERO'S QUEST III, Sierra-on-line, (EX13, EX14)
- 4 ALONE IN THE DARK, Infogrames, (EX15)
- 5 INDIANA JONES IV, Lucasfilm games, (EX12)
- 6 B-17 FLYING FORTRESS, Microprose, (EX16)
- 7 (9) SPACE QUEST V, Sierra-on-line
- 8 (5) GODS, Bitmap Brothers, (EX8)
- 9 (7) EYE OF THE BEHOLDER II, SSI, (EX 13, EX14, EX15)
- 10 (8) MONKEY ISLAND II, Lucasfilm Games, (EX12)

- 1 (2) FLASHBACK, Delphine Software, (EX16)
- 2 PROJECT-X, Team17, (EX13)
- 3 (5) LIONHEART, Thalion, (EX16)
- 4 (9) LEMMINGS II, Psygnosis, (EX16)
- 5 DESERT STRIKE, Electronic Arts, (EX18)
- 6 (6) BLACK CRYPT, Electronic Arts, (EX12, EX15, EX16)
- 7 (7) EYE OF THE BEHOLDER II, SSI, (EX13, EX14)
- 8 (8) PINBALL FANTASIES, Digital illusions
- 9 (10) SLEEPWALKER, Ocean, (EX16)
- 10 B-17 FLYING FORTRESS, Microprose, (EX16)

- 1 (1) POWERMONGER, Bullfrog, (EX 3)
- 2 (8) GOBLIINS II, Tomahawk, (EX16)
- 3 (3) PACIFIC ISLANDS, Empire, (EX13)
- 4 (4) RAILROAD TYCOON, Microprose, (EX8)
- 5 (6) LURE OF THE TEMPTRESS, Virgin, (EX13)
- 6 (5) FORMULA ONE GRAND PRIX, Microprose, (EX12)
- 7 (7) VROOM, UBI Soft
- 8 CRAZY CARS III, Titis, (EX16)
- 9 (9) ANOTHER WORLD, Delphine software
- 10 LOTUS II, Gremlin, (EX10)

- 1 (1) MISJA, Avalon, (EX 12)
- 2 (2) KARATEKA, Broderbund
- 3 (3) FRED, Avalon
- 4 (4) DRACONUS, Cognito
- 5 (5) ZYBEX, Zeppelin
- 6 (6) ACE OF ACES, Accolade, (EX 13)
- 7 (7) TOMAHAWK, Digital Integration
- 8 (8) SOLO FLIGHT, Microprose
- 9 (9) LASERMANIA, Avalon
- 10 (10) EIDOLON, Lucasfilm

- 1 (8) ELITE, Firebird, (EX1)
- 2 (2) ELVIRA, Accolade, (EX 13)
- 3 EIDOLON, Lucasfilm, (EX15)
- 4 (4) TEST DRIVE II, Accolade
- 5 (5) TURRICAN II, Rainbow Arts, (EX 6)
- 6 (1) LAST NINJA III, System 3
- 7 (10) MOONFALL, 21st Century Ent., (EX16)
- 8 (9) LOTUS E.T.C., Gremlin, (EX1)
- 9 ELITE, Firebird, (EX1)
- 10 (10) ACE, Cascade Games, (EX 13)

VÍTEJTE V EX 19

Nebudeme chodit okolo horké kaše a budeme mluvit na rovinu. Určitě čekáš, čtenáři, na vysvětlení příšerného zpoždění minulého čísla. Vysvětlení je za dveřmi. Nejprve ale jednu informaci:

Redakce časopisu EXCALIBUR je tvořena redaktory. Redaktoři piší. Píší články. Dodávají obrázky. Zpracovávají rozhovory. Odpovídají na dopisy. Zkrátka, dělají redakční práci. V redakční práci je znám pojem uzávěrka. Uzávěrky se dodržují. Na dodržování uzávěrek zčásti závisí vycházení časopisu. Tedy čtenáři věz, že redakční uzávěrka čísla 18 byla 28. května. A věz, že byla dodržena na minutu přesně. Z toho vyplývá, že po redakční (textové) stránce byl EXCALIBUR hotov již 28. května v takové podobě, která odpovídala 64 stránekovému PŘED-PRÁZDNINOVÉMU vydání.

Vydavatelství časopisu EXCALIBUR vydává časopis EXCALIBUR. EXCALIBUR 18 vyšel v polovině září v podobě 48 + 16 (hlavní číslo + příloha).

Redakce časopisu EXCALIBUR je něco jiného než vydavatelství časopisu EXCALIBUR.

Snad předchozí řádky stačí jako vysvětlení, proč jsou některé texty v EX18 psány stylem, jako by měly vyjít před prázdninami. Důvod je prostý - MĚLY vyjít před prázdninami. Redakce

SINCLAIR

- 1 (1) SPACE CRUSADE, Gremlin, (EX 13)
- 2 (4) HEROQUEST, Gremlin
- 3 (10) DIZZY V, Code Masters
- 4 (2) ROBOCOP 3, Ocean, (Ex11)
- 5 (5) SUPERCARS, Gremlin, (EX1)
- 6 (6) MYTH, System 3
- 7 (7) SWITCHBLADE, Gremlin, (Ex 16)
- 8 (8) TURRICAN, Rainbow Arts, (EX 5)
- 9 CABAL, Capcom
- 10 (3) ADDAMS FAMILY, Ocean, (EX14)

ENGINE II

- 1 (1) NINJA SPIRIT
- 2 (2) LEGEND OF HERO, (EX 16)
- 3 (3) GUNHED, (EX 17)
- 4 (4) FINAL MATCH TENNIS, (EX 16)
- 5 (5) TIGER MISSION, (EX 17)
- 6 (6) DEVIL'S CRASH, (EX 16)
- 7 (7) THE FINAL LAP, (EX 16)
- 8 (8) THE LOST SUNHEART, (EX 16)
- 9 (9) DIN DON, (EX 17)
- 10 (10) PC GENGINE II, (EX 17)

SEGA

- 1 (1) SONIC, THE HEDGEHOG, (EX 16)
- 2 (4) NHLPA HOCKEY
- 3 AFTERBURNER
- 4 GHOSTBUSTERS
- 5 (5) RISKY WOODS
- 6 (7) SWORD OF VERMILLION
- 7 DONALD DUCK
- 8 (3) SUPER THUNDER BLADE
- 9 (9) SONIC 2
- 10 (10) STREETS OF RAGE 2

NINTENDO

- 1 (1) STREET FIGHTER 2
- 2 (8) ROBOCOP
- 3 (3) SUPER SOCCER
- 4 LEMMINGS
- 5 MEGAMAN II
- 6 (6) CONTRA
- 7 (7) ADVENTURE ISLAND 2
- 8 SUPER MARIO WORLD
- 9 (9) DOUBLE DRAGON
- 10 TOM & JERRY

EXCALIBUR

- 1 DAY OF THE TENTACLE, Lucas Arts
- 2 EYE OF THE BEHOLDER III, SSI, (EX18)
- 3 DESERT STRIKE, Electronic Arts, (EX18)
- 4 (1) DUNE II, Virgin Games, (EX17)
- 5 (9) X-WING, Lucas Arts, (Ex18)
- 6 (3) CHAOS ENGINE, Bitmap Brothers, (EX17)
- 7 ISHAR II, Silmarills
- 8 LEGACY, Microprose, (EX18)
- 9 (7) LEGENDS OF VALOUR, US GOLD, (EX16, EX17)
- 10 (4) LIONHEART, Thalion, (EX16)

Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače.

OBSAH

RECENZE

Abandoned Places II	8
Arabian Night's	9
Dogfight.....	12
Freddy Pharkas.....	27
Hunship 2000	11
Ishar II	22
Jimmi White's Snooker	10
Legend I, Legend II	23
Maniac Mansion II.....	24
Morph.....	11
Return of the Phantom.....	7
Space Hulk	10
Syndicate.....	12
The Ancient Art od War in the Skies	9
The Lost Vikings.....	6
Walker.....	20
War in the Gulf	21

NÁVODY

Legacy	15
Maniac Mansion II	24
Ween	14

VIDEOHRY

V plné síle v příštím čísle.

OSTATNÍ

Dopisy čtenářů.....	28
Předplatné	31
Soutěž A-B-Comp	26

INZERCE

A-B-Comp, a.s.....	32
Atlantida	4
Datart International	19
Chiquitita.....	26
JRC	30
Nintendo	13
PCP	4
Petr Vochozka.....	26
Presto	3
Prington	2
Řádková inzerce	28

EXCALIBUR+

Abandoned Places II	+4
Betrayal at Crondor	+10
Inspector Gadget	+14
Land's of Lore	+1
Martian Memorandum	+3
Spellbound	+14
Stronghold	+16
The Colonels Bequest.....	+15
The Immortal.....	+12

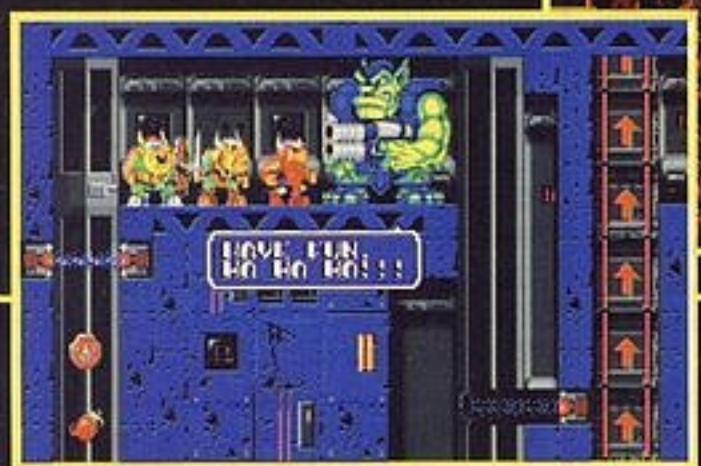
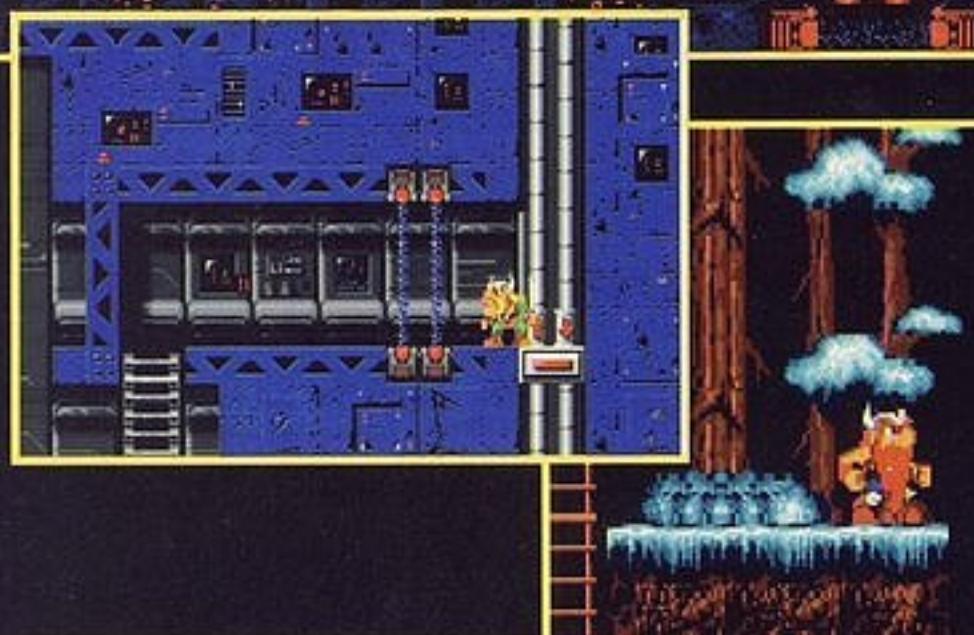
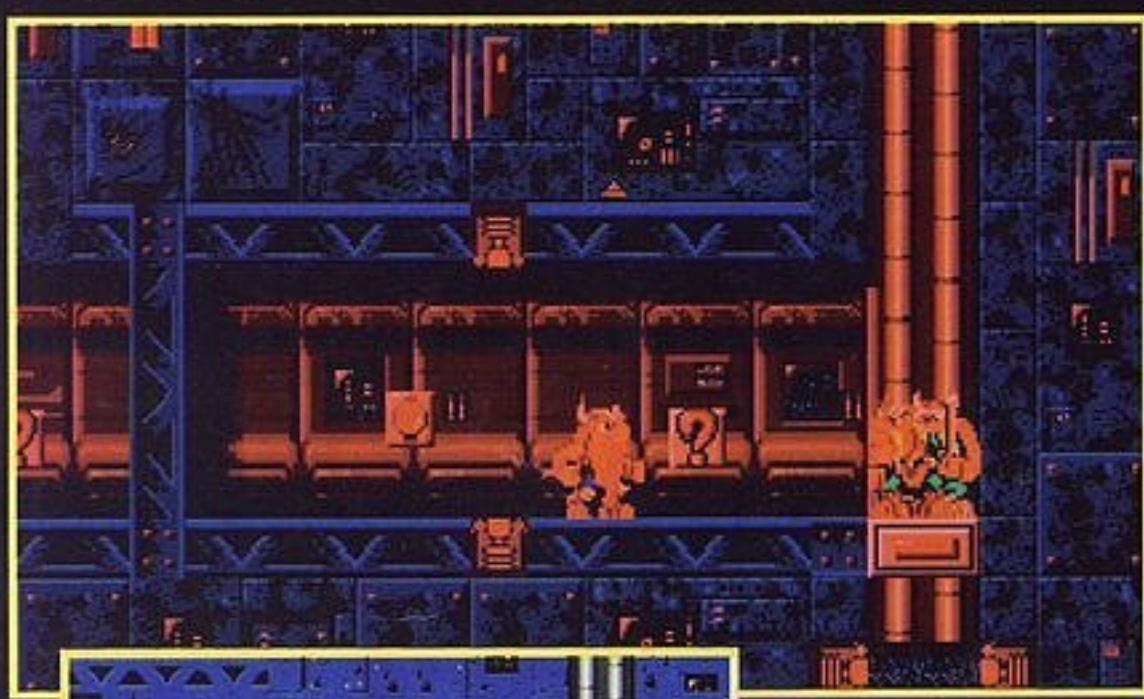
EXCALIBUR 19 © Popular Computer Publishing, 1993.

VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (ANDREW). REDAKCE: Petr Bulif (Petr Lee), Dr. Vladimír Henzl (Cpt. Vlada), Lukáš Hanka (SSC), Lukáš Hoyer (Luke). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, grafické studio firmy PCP. OSVIT: Leonardo. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Přispěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané přispěvky nevracíme. ADRESA: REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní pfepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5 204, MIČ 47 129. ROZŠÍRUJE: PNS a soukromí distributoři, PC-INFO a JRC. K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Toto číslo vyc.

Omlouvám se.
Martin Ludvík, vydavatel



THE LOST VIKINGS



Pamatujete se ještě na Gobliiins (nebo kolik těch „i“ vlastně bylo) iiiiins? Jak by ne, máte přece EXCALIBUR 13/92! Tak tedy vězte, že hra, jejíž název jste si mohli přečíst v nadpisu, je něčím úplně jiným. Tedy, skoro jiným. Vlastně, obě hry mají něco společného. Po pravdě řečeno... (No tak!!! - red...) ale uvidíme! Tak zaprvé, hra LOST VIKINGS nemá v názvu nijak přebytečný počet písmene „i“. Zadruhé, vytvořila ji firma INTERPLAY a nikoli firma TOMAHAWK. Zatřetí... ale ne, raději nebudeme hledat rozdíly, podíváme se na malé, ztracené Vikingy odděleně od těch roztomilých skřetů s tolka „i“ v názvu a hodnocení necháme na konec. Třeba je mezi vám někdo, kdo Gobliiins nezná a neví o co vlastně jde. Takže, bylo-nebylo....

Tři stateční Vikingové, žijící v poklidné vikingské (jak jinak) vesničce, se jednou, jako ostatně každý den, vydali na lov. Podívejme se na ně tedy pořádně, at' víme, s kým máme tu čest; tak je tady Erik the Swift (Erik Rychlý, Hbitý, prostě.... Rychlonožka!). Erik umí rychle běhat, odtud ostatně jeho přezdívka, skákat a dokonce svojí tvrdou palici (tzn. hlavou) dokáže prorazit menší překážky a likvidovat slabší potvůrky. Dalším lovčem je Olaf the Stout (Olaf Silný, Statečný, zkrátka.... tvrdák). Olaf má, kromě chatrče, ženy a dítěte také dřevěný štit. Tímto štítem dokáže zastavit jakoukoli potvoru. Kromě toho jej může použít jako padák a plachtit vzduchem či jej použít jako podstavec pro Erika, který na něj dokáže vyskočit a dosáhnout vyšších cílů (a světlých záříků... red.). Posledním z trojice (tzn. třetím) je Baleog the Fierce (Baleog Zuřivý, Divoký). Tam, kde chybí hlava, připadně mozek, přichází na řadu hrubá sila. Baleog je nejsilnějším z trojice. Tvrď sice o sobě, že je nejsilnější v kraji, ale věřte Vikingům. Baleog má taky chatrč, taky ženu a taky dítě, ale navíc ještě meč, luk a šípy. Jeho očím neu-

jde žádná oběť a po zásahu jednou z jeho zbraní se objeví krásný náhrobní kámen s výstižným nápisem R.I.P. (Baleog střílí totiž Rychle, Inteligentně a Přesně, i když nápis spíše znamená Rest In Peace...).

Takže postavy jsme si představili, budeme pokračovat. Ale kde jsme to vlastně přestali... hmmmm, aha, jistě, takže... Tři stateční Vikingové se jednoho dne vydali na lov. Proběhlí okolní lesíky, skolili několik divokých šelem a vrátili se domů. Hrdinové. To byl zase den. Po tak perném dni se všichni tři uložili k zaslouženému spánku pod poetickým úplníkem. Když najednou..... když najednou se na vikingském nebi objevila kosmická loď (jsem střízlivý!!!) a jakýmsi kosmickým vysavačem všechny tři ubožáky vysála (opravdu!!!). To, co tři lovce čeká, než se vrátí zase ke svým ženám a dětem je přesně tím, co čeká vás, pokus se rozhodnete si LOST VIKINGS zahrát.

Ti chápavější z vás již asi pochopili, že půjde o hru akčně/logickou, téměř ostatním to právě oznamuje. Vašim úkolem je ve 37 různě velkých a obtížných úrovňích provést všechny Vikingy přes všechny pasti, příšery, žebříky, trampolíny, vypínače, počítače, bodáky a další zmatky zpět domů. K tomu ale bude zapotřebí jednak rychlosť, ale i logické uvažování a myšlení. Odměnou vám bude výborná zábava a roztomilá podívaná. Jak jsem již uvedl na začátku, každý z Vikingů umí něco jiného. Pro úspěšné zládnutí je potřeba naučit se všechny správně ovládat a vzájemně spolupracovat. Nutno poznamenat, že autoři přizpůsobili hru i pro ty méně inteligentní mezi námi, a tak se v prvních zónách naučíme postavičky přesně ovládat pomocí rad, které jsou skoro na každém kroku. I tak zůstane ale dost a dost problémů k řešení. Nemá smysl se zamýšlet nad tím, zda je hra realistická či ne. Komu vadí, že se Vikingové ocitnou na kosmické lodi, na zemi, v jakémusi cirkuse či kde jinde? Koho pobouří, když se Viking pomoci pumpičky „nahustí“ skoro k prasknutí a vzlétne? Důležité je, že si při hře užijete spoustu zábavy a legrace. Třeba díky průpovídám, které mají Vikingové na konci každé úrovně a jejich neustálým hádkám.

THE LOST VIKINGS není hrou nijak náročnou ani složitou. Její provedení není nijak strhující, grafika je přehledná a jednoduchá, hudba ujde. To ale přece není u logických her to nejdůležitější. Důležitější je zábava, a ta tady myslím nechybi. Ano, podobnost s Gobliiins je více než nápadná, ale komu to vadí. Pokud bych hodnotil THE LOST VIKINGS bez souvislosti s Gobliiins, řekl bych, že je to hra originální a dobrá. Ve srovnání s Gobliiins se originalita vytrácí, ale to není důvod, proč by hra nezůstala stále dobrá.

ICE

Název hry: **The Lost Vikings**

Firma: **Interplay**

Rok výroby: **1992/93**

Typ hry: **akční/logická**

Na počítač: **MS-DOS, Amiga, ST**

Originalita **65** XXXXXXXXXXXX

Zábava **80** XXXXXXXXXXXXXXXX

Prostředí **80** XXXXXXXXXXXXXXXX

Grafika **70** XXXXXXXXXXXXXXX

Hudba **65** XXXXXXXXXXXXXXX

Efekty **60** XXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 70

Poznámka: Hezké, logické, zábavné, akční a... a je to celkem psinat!

"You fool!"
"Both we'll both die!"

Stáří motiv se opět vrací na naše obrazovky. Tentokrát však spíše na monitory. Doby, kdy jsme se na fantoma opery museli dívat v kině dávno minuly, teď se s ním můžeme setkat doopravdy v pohodičkové adventuře od firmy Microprose. Fantom opery je opravdová pohoda se vším všudy. Jako správná adventura je vybaven vším, co takové hře patří: hezkou grafikou, scénickou hudbou i promýšleným příběhem. Je to hra, ke které si sednete, zakousnete se do děje, za dva dny ji dohrajete a jdete zapářit zase něco jiného. Žádné jiné připomínky, žádná zbytečná chvála či nedostatky, prostě pohoda.

RETURN OF THE PHANTOM je pro zkušené hráče tak trochu překvapením. Od stejného týmu, který programoval Rexe Nebulara, bychom očekávali něco mohutného a složitého. Fantom je však kratičký a jednoduchý. Tyto vlastnosti mu nemínim nijak vyčítat, jelikož jeho děj a zpracování jsou bezvadné a poměrně nápadité. Abych řekl pravdu, nikdy jsem nevěděl přesně, o čem vlastně fantom opery je. Teď už mi je celá zápletka jasná, i když si firma Microprose děj příběhu dovolila malíčko pozměnit. V první polovině 18. století byla postavena legendární budova francouzské opery (nyní nejluxusnější opera na světě). Stavěl ji stavitec Erik, jehož povoláním bylo hlavně budování tajných chodeb a důmyslných pastí. Erik vystavěl nádhernou budovu a po jejím dokončení se začal k smrti nudit. Nuda a znechucení ze znetvořené tváře (to jsem zapomněl prozradit - nebyl to žádný krasavec) dohnaly Eriku k velkému kotláni tajných chodeb a pro-

RETURN OF THE PHANTOM

lézání katakomb. Když po Velké francouzské revoluci převzali budovu povstalci coby sklad zbraní a dočasný žalář, ukryl se Erik do podzemí. Vystavěl si tam skryté doupě, odkud měl podle legendy přístup do každé části operní budovy. Jeho dalším koníčkem byly pasti, kterými přistup ke své noře obložil jak koupelnu kachličkami a se kterými budete mít ve hře jistě potíže.

Kromě podrobnosti o fantomu opery se dále dozvítěte něco nejen o francouzské historii, ale hlavně se naučíte spoustu anglických slovíček a obratů týkajících se provozu divadla. Dozvěděl jsem se i některá fakta a pracovní postupy ze zákulisí, které mi doposud obratně unikaly (vycházejme však z toho, že mimo obrazovku divadlo úspěšně ignorují). Phantom je až labilně jednoduchá hra určená zoutalým začátečníkům. Z neznámých důvodů autoři přidali možnost výběru obtížnosti hry - hra složitá a hra jednoduchá. Zapářil jsem obě verze, ale až na malé titěrosti nebyly

zjištěny žádné rozdíly - asi to měl být vtip, ale nezasmál jsem se. Kdyby bylo na mě, udělal bych hru tak těžkou, že by se všem gamesníkům protočily panenky. Všechny předměty by byly mrňavoučké na hranici znatelnosti, hádanky a pasti by byly úžasné obtížné a spletitost děje samotného by vás donutila sežrat myš a monitor a spálit zbytek. Avšak to je pravděpodobně pouze má osobní úchylka.

Zajímavými momenty hry jsou temně gotické a romantické pohledy na okolí, o jejichž vhodnosti by se dalo polemizovat. Myslím si, že plenkovi gamesníci, ve kterých pořádná pařba teprve dřímá, budou zbytečně rozptýlování báječnou atmosférou hry. S politováním musím konstatovat, že osnova příběhu občas malíčko pokulhává a někdy dokonce upadne. Jakožto hrdina hry musíte vyřešit řadu zločinů v opeře současnosti, abyste se přenesli do minulosti, kde se setkáte s fantomem. Všichni lidé z osmnáctého století vaši nevědomost starých zvyků s způsobem svorně ignorují. Uvaděčka do lóží si od vás dokonce vezme barevné filtry do paprskových reflektorů, o jejichž existenci mám pouze velmi milhavou představu já sám, natož jakási opice z počátků francouzské opery (báječný výraz "opice" jsem si dovolil ukrást z filmu Evil Dead 3, kde se o našich předcích ze 17. století mluví jako o opičkách, roztomilé, že?). Zvláště romantický moment příběhu nastává ve chvíli, kdy vy, coby míru-

Název hry: Return of the Phantom

Firma: Microprose

Rok výroby: 1993

Typ hry: adventure

Na počítač: MS-DOS

Obtížnost: nízká

Originalita: 63 XXXXXXXXXXXXXXX

Zábava: 65 XXXXXXXXXXXXXXX

Prostředí: 71 XXXXXXXXXXXXXXX

Grafika: 80 XXXXXXXXXXXXXXX

Hudba: 50 XXXXXXXXXXXXXXX

Efekty: 52 XXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 66°

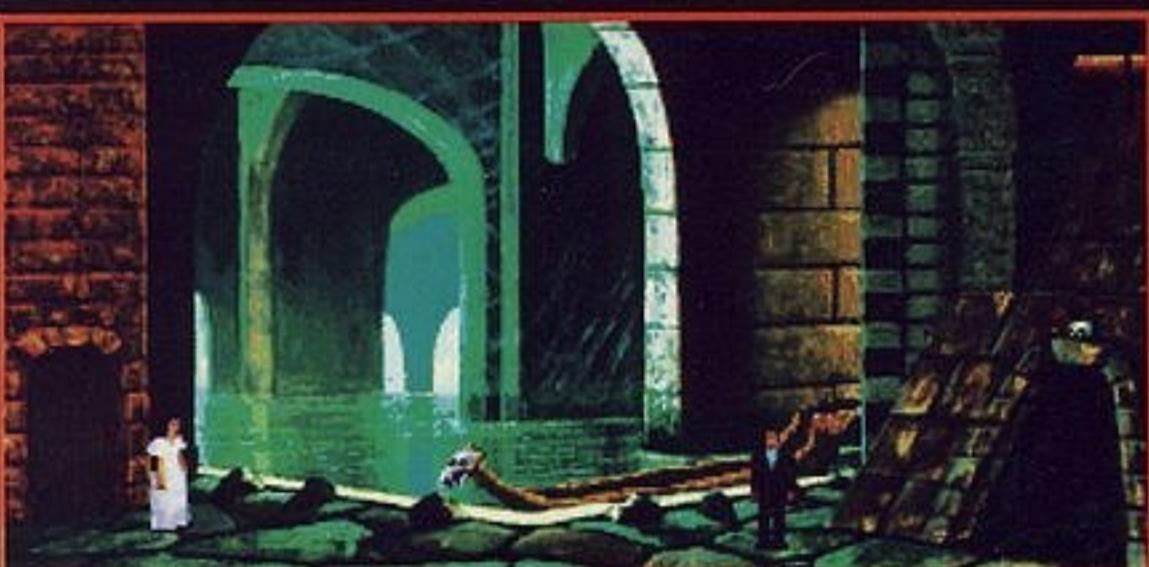
Poznámka: Dohráno za rekordní čas 6 hod. 15 min.



milovný detektiv, vyrvete ze schránky požární sekuru, roztrískáte na madérku dveře pokoje vaší milenky a její komírku rádně prohledáte. Není však třeba bát se nápravy. Obrovskou budovu divadla obývá pouze pět člověků, které fantom stejně pobije, takže můžete klidně roztrískat úplně všechno: rozmlátit nábytek, vyflákat okna, urvat oponu, pohanit mrtvoly, rozbit umělecké předměty, vyrvat sedačky, vylámat dveře a okna, pobít uvaděčky, močit na pódiu, řvát nahlas, grrr, áááá, uááá (omlouváme se, nechal se unést - red). Těžce ubohé jsou bohužel animace, jejichž význam často uniká v rozmazené žužu, což narušuje příběh. A nakonec ještě vrchol našeho divadelního sezóny: RETURN OF THE PHANTOM je docela dobrá hra. Nudu zažene (takže nemusíte kotlat tajné chodby v koupelně)

a jistě také občas rozesměje, což pravidelně živit, ale dalo by se o tom polemizovat. Dále už se nedozvítěte nic, protože se roztahuje potrhaná opona a mrtvoly v sále poválují se na rozbitých sedačkách tráskají svými pahýly, potlesk, fanfáry, tada, tada, představení začíná (a je, už ho to zase chytá - red.).

ANDREW



Byl bych nerad, když bych byl podezříván ze zaujatosti či nadřízení. Proto hned na začátku uvedu, že je mi úplně jedno, jestli název firmy, která vytvořila hru ABANDONED PLACES II, je ICE. Tato zkratka znamená International Computer Entertainment a nemá s mojí osobou nic společného. Tolik úvodem.

ABANDONED PLACES II je, jak název téměř vystřídal napoví, pokračováním hry ABANDONED PLACES, kterou vytvořila skupina ELECTRONIC ZOO v roce 1992. První díl byl zajímavý svým nápadem - dungeon, ve kterém jsou jednotlivá bludiště rozseta po obrovské mapě země, ale provedení nebylo nikak strhující. Vlastní 3D pohled byl příliš malý na to, aby hra mohla zaujmout někoho jiného, než skalní příznivce her DUNGEON.

ABANDONED PLACES II je již klasický DUNGEON se vším všudy. Možná až příliš klasický, ale o tom si povíme později. Nemá smysl se zabývat ideou hry; hodný čaroděj Kulhak, zlý mág s ještě horším jménem Pendugmalhe, skupina čtyřek dobrodruhů pod vaším vedením a kilometry dungeonovských chodeb. Klasika. Podívejme se tedy podrobně, jak hra vlastně vypadá.

Než začnu s popisem vlastního charakteru hry, řeknu několik slov (pět) o jejím rozsahu: tato hra je skutečně rozsáhlá. Myšlenka pohybovat se po krajině a navštěvovat jednotlivá bludiště zůstala zachována s jedním rozdílem: tentokrát se již budete pohybovat po skutečné dungeonovské krajině, ve které si budete muset najít města, jeskyně, doly, věže a další důležitá místa sami. Ceká vás bloudění po kryptách, dolech, stokách, starobylých trpasličích královstvích, tajemných věžích, lesích, jeskyních... Projdete spoustu patří, vybojujete spoustu bitev, naučíte se řadu silných kouzel a nakonec možná zvítězíte.

Když k tomu připočtete vynikající grafiku, která vás udržuje v napětí, jak budou vypadat další úrovně (viz obrázky), velice slušné zvuky, mohla by se hra ABANDONED PLACES II jevit jako naprostě SUPER hra, nemající na menších počítačích (AMIGA, ST) konkurenč. Jestli si tedy nechcete zkazit náladu a elán do hry, skončete se čtením právě tady. Následovat bude totiž vylíčení těch slabších stránek hry.

Na začátku jsem upozornil na to, že je ABANDONED PLACES II až příliš klasický dungeon. Ptáte se asi, co jsem tím vlastně myslí. Jde o to, že v této hře zůstalo naprostě zachováno a nedotčeno základní schéma dungeonů, známé už od mezníků jako DUNGEON MASTER či EYE OF THE BEHOLDER; čtyř postavy, většinou dva bojovníci a dva kouzelníci. Bojovníci bojují, kouzelníci kouzly. Kouzla přibývají s rostoucí zkušenosí, bojem se zvyšuje dovednost. Ve vlastních bludištích jsou potvory, spinače, truhly, propadla a zamčené dveře. Každé patro, ale opravdu každé má rozlohu 30 krát 30 čtverečků. Ve městech se dají nakupovat nejrůznější věci a prodávat věci nalezené v bludištích. Rekněte si, no a co? To je přece v povídce, tak to v dungeonech chodí. Ano, jistě, je to v povídce, ale podívejme se na jiné dungeony z poslední i trochu vzdálenější doby: ISHAR II - naprostě originální hra - interakce mezi postavami, spousta nápadů (používání zvířat, chození v zasněžené krajině, michání kouzel do hrnce z nalezených přísladků). LANDS OF LORE - viceméně klasický dungeon, u kterého se ale struktura bludiště s každou novou hrou změní. LEGENDS OF VALOUR - i na AMIGE plynuly dungeony s přibližovací grafikou. BETRAYAL AT KRONDOR, WHALE'S VOYAGE... Každá z těchto her je



ABANDONED PLACES II



You cast a Globe of Air spell.

srší originalitou a inovaci.

ABANDONED PLACES II je jen dalším dungeonem, ve kterém nenarazíte na nic nového. Chybí tady funkce automapování, která je již v poslední době značně rozšířená. Pokud se někdo domnívá, že největší požitek z hraní dungeonů spočívá ve vytváření vlastních map, nic proti. Pro mě je ale důležitější řešit hádanky, bojovat s monstry a plnit úkoly, než strávit hodiny a dny nad čtverečkováním papírem. Autoři ABANDONED PLACES II totiž

nahrádili nedostatek originality obrovským rozsahem a nutností mapování. Bez map je zcela nemožné hru hrát, s mapami je to neskončeně snadná záležitost; úroveň, kterou budete mapovat dvě hodiny projdete s mapou za deset minut.

ABANDONED PLACES II není ale vůbec špatná hra. I přes nedostatek originality je tady alespoň vynikající provedení a to již stojí za vidění. Když už nebudeste hru záběle patřit, alespoň se na ni podívejte. Je docela hezká.

ICE



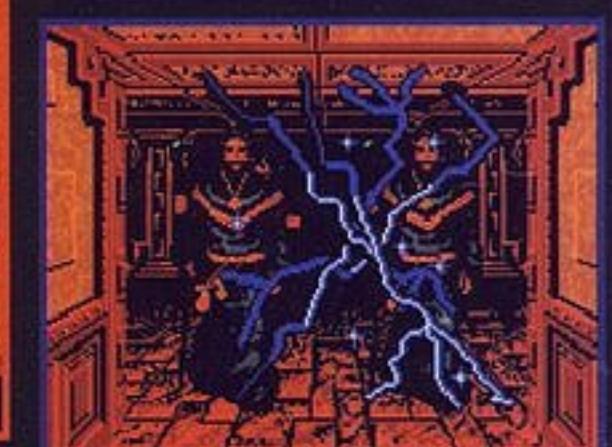
Těmto rytířům tak trochu hoří za zadním...



Homo definetelly not sapiens.



Setkání s druidy.



Omylem jsem zapojil počítač do zdroje vysokého napěti...



A unaven složil svoje kosti do klidné skryše. Už je potřebovat nebude...



Název hry: **Abandoned Places II**

Firma: ICE

Rok výroby: 1993

Typ hry: dungeon

Na počítač: MS-DOS, Amiga, ST

Originalita: 80

Síhava: 80

Přesnosti: 80

Grafika: 85

hudba: 80

efekty: 80

EXCALIBUR verdikt: 66*

Použitost: Kartografie 10

Případné peklo: 10

www.oldgames.sk



THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

Mám rád létat. Mám celkem rád i strategické hry. A mám v oblibě i firmu MICROPROSE. Dá se říci, že mám ale svým způsobem rád i svůj počítač. Snad jen díky té naposled uvedené náklonnosti můj počítač dosud nevyletí z okna a já netancuju po disketách s označením THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES. Ptáte se, kde by se v tak mírumilovném tvoru jako jsem já vzala taková vlna odporu k hrám a výpočetní technice vůbec? Pojdte se tedy podivat na jeden z posledních výtvarů firmy MICROPROSE, hru, ježíž dlouhý název už raději opakovat nebudu. Ale pozor. Vstup jen pro čtenáře se silnými nervy a pouze na vlastní nebezpečí!

„Vznešený válečník Sun Tzu (původem z Horních Měcholu - red.) napsal „Starobylé umění války“ již před 2500 lety. Nyní je tento námět základem pro strhující akční hru, která vyzkouší vás vtip a zručnost.“ Část reklamního sloganu jistě nadchne nejednoho důvěřivého kupce, který se o svém omylu přesvědčí až doma po zapnutí počítače. Ti, kdož dočtu reklamu až do konce ale narazí ještě na jednu informaci: „The Ancient Art of War in the Skies je boj se smyslem pro humor“. A je to! Já osobně mám humor celkem rád. Občas se i zasměju. Doma se také občas zasmějeme. Avšak humoru autorů této hry pravděpodobně vůbec nerozumím.

Když pominu příšerné „demo“ na začátku hry, neuvěřitelně zdlouhavé nahrávání (hra je hodnocena pro AMIGU 500) - čtyři diskety jsou čtyři diskety; i s harddiskem nahrávání trvá neskutečně dlouho a bez harddisku je hra prakticky nekonečná, nepříliš kvalitní statickou grafiku a strašlivou hudbu, zbývá mi ještě pořád spousta míst pro kritiku. Nejlepší asi bude, podívat se na hru zblízka.

T.A.o.W.i.S. (ehm) je podivným strategicko/akčním mutantem. Hra se odehrává vice-méně na bojištích první světové války a již podle názvu je jasné, že převážně ve vzduchu. Ve strategické části je k dispozici obrovské množství bojových scénářů - od skutečných bitev (Verdun, Somme, Brusilovova ofenzíva) až po přinejmenším podivné scénáře (Carodějov zámek, Letecká bitva u Slavkova 1805 atd.), které mají být pravděpodobně oním komickým obveselením (HE HE HE!!!).

Na přehledné mapě bojiště jsou kromě lesů, vod a stráni vyznačeny i vesnice, městečka, továrny, skladiště, mosty, letiště atd. Ovládat lze ale pouze letiště, a to přibližně takto: je možné vyslat skupiny bombardérů k náletům nad nepřátelské cíle či stíhače k stíhání nepřátelských letadel. Tečka. Nic víc strategická část neobsahuje. Pokud to na vás ještě nebylo příliš složité, podívejme se na jednotlivé akční mezináry, tedy bombardování a vzdušné souboje.

„Bombardování“ vypadá spíš jako bezduchý úlet chorého mozku v záchravu tropické zimnice posudte sami; před počátkem „náletu“ se objeví jakási „fotografie“ objektu s vyznačenými cíli. Ukojem hráče je pokud možno co nej-přesněji umístit zvolený bombardér na okraj plochy tak, aby

Název hry: **The Ancient Art of War in the Skies**

Firma: **Microprose**

Rok výroby: 1993

Typ hry: strategie/akční

Na počítač: Amiga, ST, PC

Originalita XXXX

Zábava XXXX

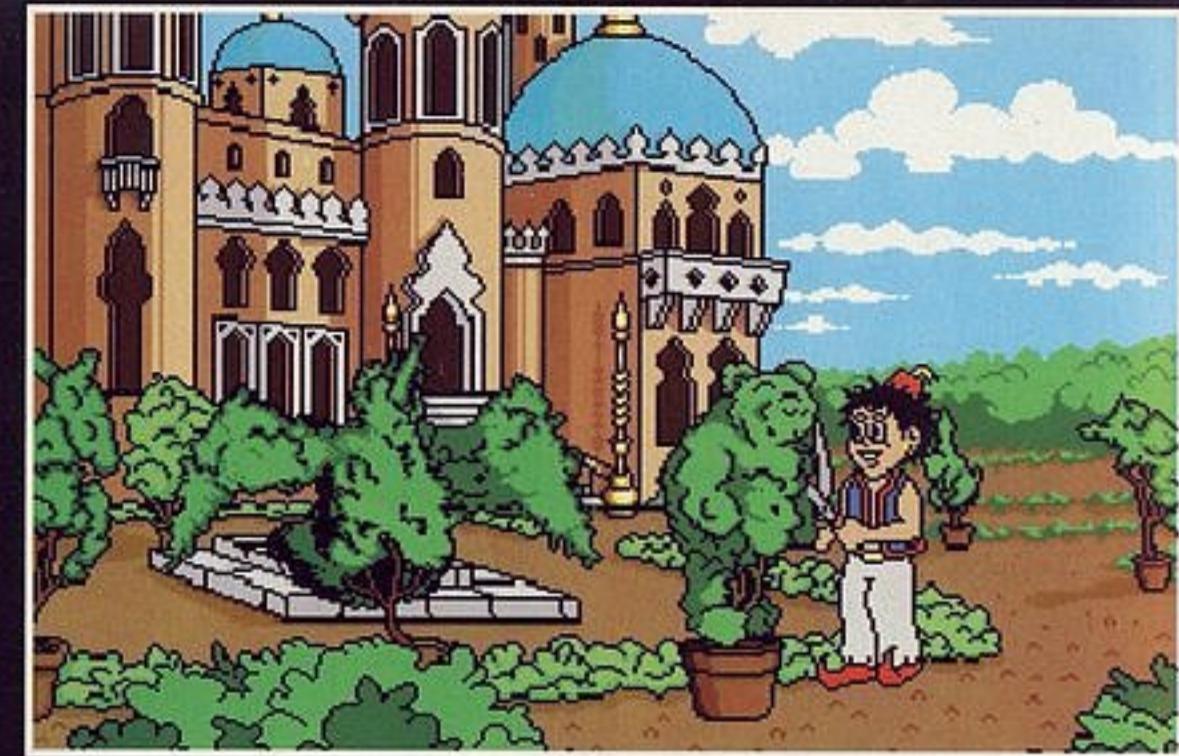
Prostředí XXXX

Grafika XXXXXXXXX

Hudba XXXXXX

Efekty XXXX

Poznámka: Kde je zašla sláva Wings of Knights of the Sky?



ARABIAN NIGHTS

Naše hrdinu jménem Sinbad Inr nalezneme jednoho krásného slunného dne v rozsáhlých Kalifových zahradách. Je to opravdu těžká práce být Asistentem druhé třídy u Kalifova vrchního zahradníka, ale má to i několik světlých momentů... Jako třeba vidět každý den krásnou princeznu Leilu stojící na balkóně. Jen kdyby si Sinbada někdy všimla...

Je nad slunce jasnější, co se bude dít dál, aby mohla klasická orientální pohádka veselé pokračovat: princezna bude samozřejmě unesena zlým démonem, Sinbad se ji pokusi zachránit, ale bude lapen palácovou stráži, obviněn ze zmizení princezny a vsazen do nejtemnějšího žaláře. Jediným způsobem, jak se zbavit viny je zachránit princeznu a dokázat svoji nevinu...

Možná se již někdo z vás lekl, že otevřel špatný časopis. Ne, nelekejte se, jste stále na stránkách EXCALIBURu, jen se vás snažím vpravit do děje hry ARABIAN NIGHTS firmy Krisalis. Úvod máme za sebou, pustme se do hry samotné.

Po nastavení několika úvodních voleb jako je počet životů, obtížnost či úroveň detailů začíná hra samotná. Kde jinde než ve vězení. Přiznám se, že jsem v životě ve vězení nebyl, ale něco mi říká, že toto vězení je trochu podivné; v rohu celé je truhla s klíčem od dveří. Už jsem viděl řadu způsobů útěku z vězení ve spoustě her (LUTE OF THE TEMPTRESS, CURSE OF ENCHANTIA, ISHAR II), ale tento způsob mi připadá ze všech nejoriginálnější. Ale co, cesta z cely je volná, teď jen najít cestu z vězení ven. Ale jak ji vlastně budeme hledat?

ARABIAN NIGHTS je v zásadě jednoduchou akční chodičkou/mlátičkou s lehounkým nádechem adventure. Ten nádech je ale tak lehounký, že nepoleká ani toho nejméně zkušeného začátečníka. V každé z 6 2D zón lze najít, případně koupit něco málo předmětů, které pomohou při postupu ve hře. Například po sebrání určitého počtu diamantů ve vězení lze od fakíra koupit ztuhlého

hadu, který poslouží jako rumpál pro uvolnění vězně, který má paklič, s jehož pomocí lze uprchnout z vězení. Zná to složitěji, ale vzhledem k tomu, že v první úrovni není o mnoho víc předmětů, není tady co řešit. Pokud jde o děj, posuďte sami:

Z vězení vede cesta do temného lesa plného jakýchsi létajících potvůrek. Na konci lesa je čarodějnica, která dokáže vyrobit létající koberec. Sláva. Další úroveň se odehrává ve vzduchu. Sinbad se vznáší na létajícím koberci a střílí po sveřepě vypadajících arabech na šlapacích vrtulnicích, balónech, poutových balóncích a vzdušných korábech (tato zóna maličko připomíná vzdružné boje ve hře STORMMASTER ve 2D provedení). Další cesta vede na palubu a podpalubí námořní galeony, pomocí lektvaru od lodního kuchaře se Sinbad potopí pod hladinu moře, aby nalezl vchod do diamantových dolů. Potom si chvíli zajezdí na důlním vozíku a projede přes nebezpečné doly. Následuje další let, na jehož konci čeká odporný létající démon a potom již Sinbada čeká finální zóna ve Vezirově létající ledové pevnosti. Kromě toho, že je tady spousta nepřátel a pastí to celkem klouže...

ARABIAN NIGHTS vypadá tak, jako většina 2D akčních plošinkových chodiček. Nic nového, nic převratného, nic úchvatného. Grafika je celkem slušná, ale na ty z vás, kteří již viděli hru LIONHEART, bude asi působit jen jako slabý odvar. Hudba je velice orientální, ale nemůžu říci, že by na mě nějak výrazně zapůsobila. Nemůžu si pomoci. Celá hra je, alespoň v posledních úrovních, na můj vkus trochu moc obtížná, a tak by možná neuškodila možnost CONTINUE či podobné legracky. Bohužel chybí. Pokud hledáte propracovanou akční adventure, poohlédněte se raději jinde. Pokud se ale spokojíte s roztomilou a nenáročnou hrou, jistě se vám v žáru arabských nocí zalíbí.

Název hry: **Arabian Nights**

Firma: **Krisalis**

Rok výroby: 1993

Typ hry: akční

Na počítač: Amiga, ST, C64

Originalita 30 XXXXXXXX

Zábava 50 XXXXXXXXXXXX

Prostředí 60 XXXXXXXXXXXX

Grafika 75 XXXXXXXXXXXX

Hudba 80 XXXXXXXXXXXX

Efekty 70 XXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 61*

Poznámka: Roztomilé.



Zase další výtvor ze sérií nějakých středních sportovních simulací. Kulečník... A tenhle je navíc ještě od Archera Macleana. Již se chystám použít obvyklou kombinaci kláves (ctrl-A-A; ctrl-alt-delete)... Počkat! Od Archera Macleana?! Cože, kulečník od toho Archera Macleana, co naprogramoval jednu z nejrychlejších, nejskvělejších a nejdokonalejších her na Atari800, Interantional Karate? Od toho, co i na tom nejpomalejším počítači dosáhl ohromujících výsledků? Ten systémový génius, co si sám dělá grafiku, hudbu a sám programuje, a to s báječnými výsledky (již zmíněné Int. Karate, ale i spousta dalších her, mezi nimi i jedna z jeho prvních na Amigu, a to pokračování Int. Karate +) ještě žije? Ano, a právě těm, kdož o něm někdy pochybovali, se Maclean mstí a to tím nejpekelnějším a nejradišnějším způsobem, jaký kdy mohl byt vymyšlen. Naprogramoval hru, která je natolik skvělá, že gamesníkům pořádně zamotá hlavu (z rychlé grafiky), zavaří mozek (z těžkých soupeřů), způsobí těžké křeče vaši ctěné bránici (úchylními gagy v hře, později přiblížím).

Po klasickém osmibitovém úvodu (nemusím mít všechno), kdy člověk ztratí chuť do života, nastává okamžik zlomu - před vám se ukáže herní menu a jste totálně ztraceni. I ti, kdož kulečník příliš nemilují, mu podlehnu a po několika večerů budou obhati s tágem okolo stolu a stanou se z nich (alespoň na chvíli) vášní příznivci kulečníku. Na výběr máte několik způsobů, jak vybit své „geometrické choutky“ u kulečníkového stolu; buďto provádět šílené kousky v trick shot editoru a nebo v zápasu proti počítači (máte na výběr ze čtyř soupeřů, které simuluje vás počítač; z vlastní zkusenosti vám nedoporučuji ani jednoho, protože pokud jste úplný začátečník, pak se po několika málo minutách hrani s nejlehčím protivníkem Tomem (tak se ten druhý nejméně erudovaný hráč jmenuje, netvařte se tak hloupě, pochopitelně, že ten první jste vy) ocítáte na pokraji úplného vyčerpání, anebo vás pohtí komplex méněcennosti, zkrátka, pan Archer Maclean nezvládl jednu věc, a to hrací obtížnost, tedy možnost, že býste někdy porazili toho nejzkušenějšího hráče je minimální, nicméně nezoufejte, i přesto je zde spousta věcí, které stojí za to. 1) To, že býste cokoliv nepochopili, se nemůže stát (pokud nejste zrovna analafet či neumíte anglicky), neboť kdykoliv během hry si můžete vyvolat help-screen, která obsahuje absolutně vše, co se týče hry, popisy ikon, procedur, úkonů atd.

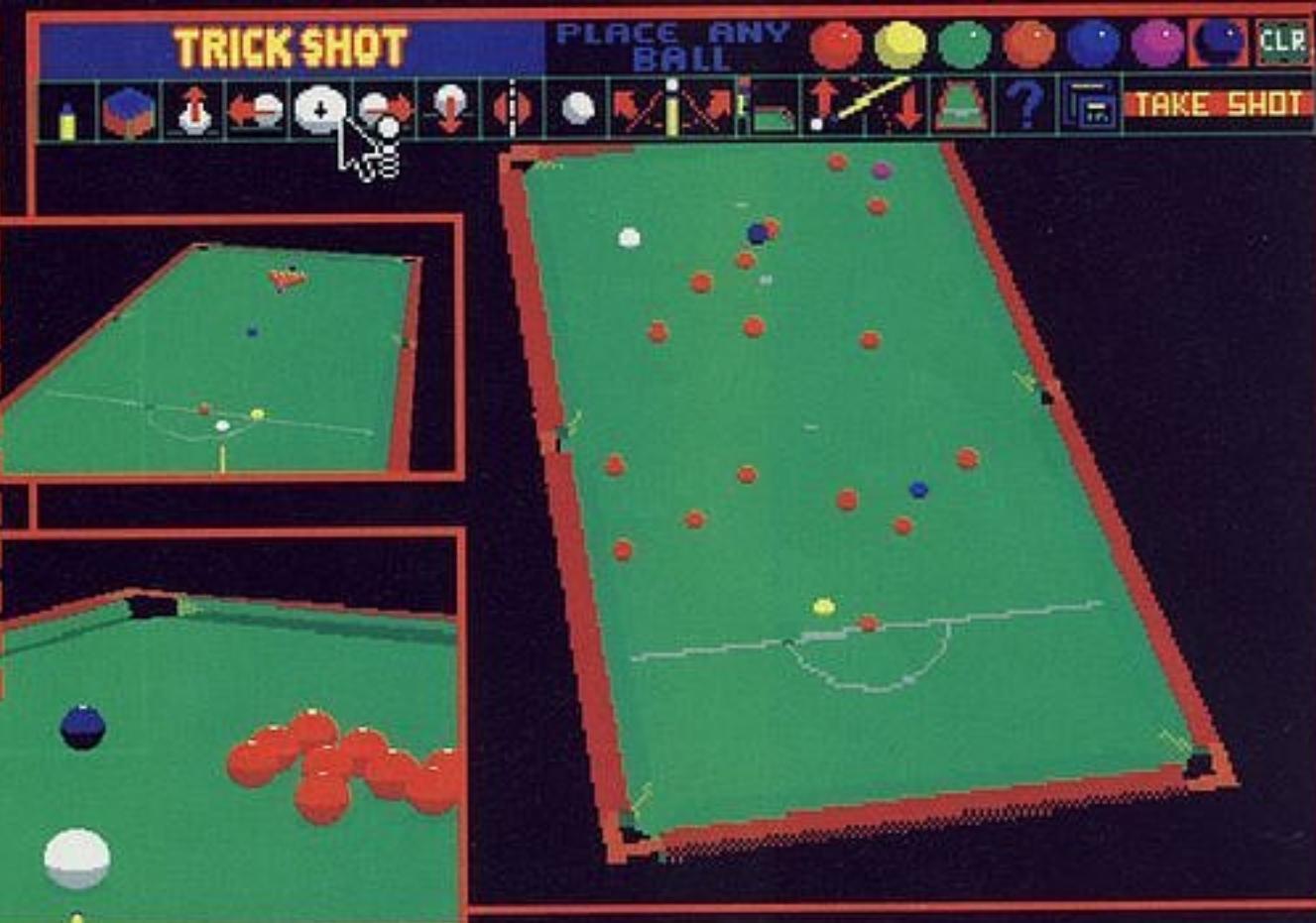
2) Hra se zdá být zábavnou, hlavně, když ji hrají dva hráči proti sobě, (k tomu stačí pouze jedna myš), zvláště, když kulečník

Název hry: Jimmy White's Snooker
Firma: Virgin Games
Rok výroby: 1991
Typ hry: sport
Na počítač: PC, Amiga, Atari ST

Oblastnost	normální
Originalita	xxxxxx
Zábava	xxxxxx
Prostředí	xxxxxx
Grafika	xxxxxx
Hudba	xxxxxx
Efekty	xxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 86

Poznámka: Už jsem na to přišel, zapněte demo módu, když hraje počítač sám proti sobě a dívejte se. Je to skvělé!

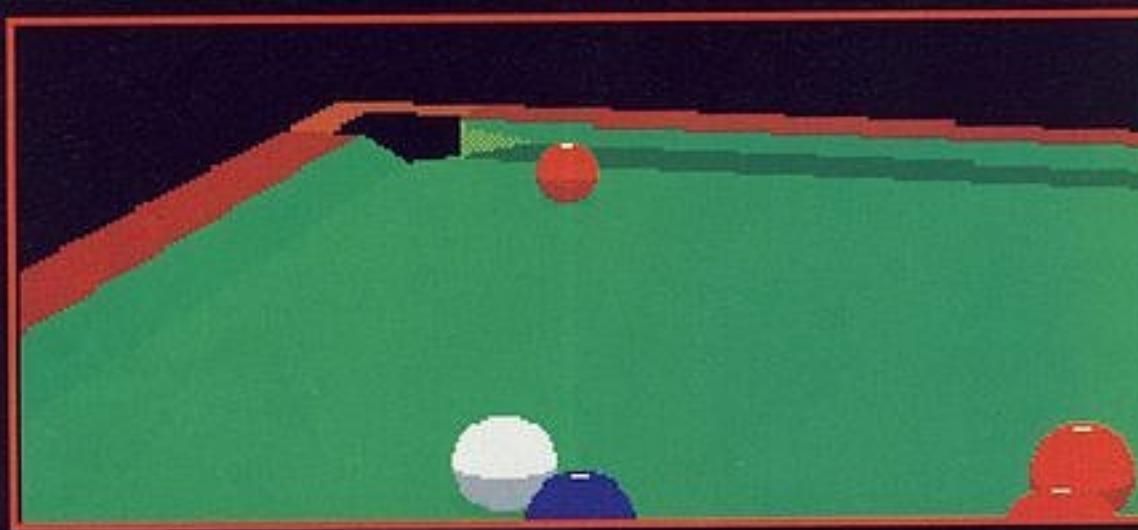


JIMMY WHITE'S SNOOKER

vůbec neumí a ještě si to vůbec nejsou ochotni přiznat. (Pochopitelně, s větší hráčskou dovedností a zručností hra ztrácí na zábavě a stává se geometrickou olympiadou).

3) Skvělý trick-shot-editor (pro nezasvěcené)

né: editor, ve kterém si můžete umístit jakoukoliv koulí kam chcete a pak s ní operovat způsobem, jaký je vám libý, je snadno ovladatelný a schopen plně uspokojit jakéhokoliv fanatického hráče, zkrátka ti, co se nebudou cítit stoprocentně ukoujeni



vlastní hrou, mohou se vyrádit v trick shotu. 4) Kromě toho, že je Archer Maclean výborným programátorem, má také zvláštní smysl pro humor. Pokud jsou vaše smysly unaveny a jste na nejlepší cestě usnout, pak vezte, že vás tvůrce hry usnout nenechá. V případě jakékoli delší pauzy v hraní se začnou barevné koule smát, vyplazují na vás jazyk, kroutí očima, ba dokonce, hrdé na původ programátorův i svůj, vytáhnou před vašimi zraky transparent s nápisem „MADE IN ENGLAND“. Kromě nezbedných kulečníkových koulí se zde také vyskytují mouchy, které vám vlétávají do obrazu, lezou po stole, tudíž ti nervóznější z vás jsou v přímém nebezpečí nervového zhroucení... Shrnu-li tedy přednosti a budu-li uvažovat nevýhody (má to vůbec nějaké?), pak se hra jeví jako jedna z nejlepších vektorových sportovních simulací, u které převládá technické provedení, rychlosť animaci a realistické nájezdy kamery nad vlastní hratelností (neříkám, že se to nedá hrát, prostě jen tvrdím, že to není ta pravá zábava, kterou gamesník potřebuje). Ale i přesto si můžete vzít ponaučení:

- 1) Nikdy nezatracujte sportovní simulátory, mohou byt skvělé.
- 2) Nikdy nepodceňujte Archera Macleana, je to génius.
- 3) Nic mne nenapadá... tak třeba
- 3) Nikdy neskákejte po hlavě do bazénu, ve kterém není voda.

Já (T.D.T.)

není to tak dávno, kdy Gremlin Graphics (Lotus, Suspicious Cargo, aj.) vytvořily hru Space Crusade. Proč jí připomínám? Předmět dnešní recenze je totiž v mnohem podobný tomuto staršímu dílu. I tato hra, ač spadá do žánru RPG (hry v hlavní roli), má umístění děje přesunuto z větrem ošlehaných a koni zdupaných plánů dálkového do nekonečných vesmírných dálav. Neříkám, že tato změna je příliš originální (podobného ražení jsou krom již zmíněné hry Space Crusade i Planet's Edge od tvůrců Might & Magic, či Spelljammer: Pirates of Realmspace od SSI), ale Space Hulk je všechny o dost překonal a stal se tak zřejmě nejlepším zpracováním svého tématu. A o čem hra vlastně je?

Celý vesmír je v daleké budoucnosti zmlítaný válkou. V dálvých dobách záhadně stvořené Zlo s nebyvalou silou zaútočilo na Impérium. Cisař, vědom si nastávající hrozby, již léta předtím vytvořil silnou armádu z geneticky upravených lidských jedinců. Tito válečníci žijí v uzavřených komunitách ve vzájemné závislosti jednotlivce na celku, a tvoří tak uzavřený systém svázány zásadami, zákony a láskou k vlasti. Jeden za všechny, všichni za jednoho. To je pravidlo, které musí být bez výjimky dodržováno. Každý každému je v této močné armádě bratrem a ochráncem. Ztráty jsou pocítovány všemi částmi celku stejně silně. Oblečení v kovové pancíře a vyzbrojeni nejmodernější technikou (plamenomety, raketomety, atd.) se vrhají vstří nepráteckým horám. Ty jsou

SPACE HULK

však také velmi silné. Vedeni tajemným služebníkem Zla, dorážejí tato odporná (ale přesto podivně lidská) monstra přes velké ztráty znova a znova na imperiální pozice. Později válčíštěm přestávají být samotné planety císařství. Boj se stává více partizánským a přesouvá se na paluby obrovských (několik kilometrů dlouhých) vesmírných lodí zajišťujících komunikaci mezi světy, přepravu osadníků, potravin a jiných životně důležitých materiálů. Císařské lodi plující „mimoprostorem“ jsou neustále napadány oddíly nepřátele. Primitivní, nepoužívající nástroje, ale přesto nebezpeční větřelci vyzbrojení smrtícími tesáky a drápy představují skutečnou hrozbu pro každého uvnitř plavidla. Bloudí po takřka nekonečných chodbách na palubách oválných těles raket hledají své oběti. Tu, je-li chycena, čeká smrt, jejíž podoba se nalézá hluboko za hranicemi představivosti. Nestvůra lapanou lidskou bytost obemkne svými končetinami a jazykem vnikne hluboko do jejího zažívacího ústrojí - v této parodii láskyplného polibku naklade kamsi do nitra „hostitelské“ těla vejce, z nějž se vyklube značně humanoidní potomek (scénárista hry zřejmě viděl film Větev - pozn. autor). Tak rozšiřuje své řady a nebudou-li zastaveni, naše rasa bude vyhubena a oni obsadí celý

vesmir. „Vesmírná marina“ má tedy jasny úkol: zničit nevitane návštěvníky. K tomu ji dopomáhej jasná mysl císařova. (A též rychlé reakce velkých důstojníků). Právě do této role, do role velkého důstojníka, obsadili tvůrci Space Hulk hráče. Ze svého velkého vidění vidíte a slyšíte díky kamerám a mikrofonům na ramenou vám přidělených vojáků totéž, co oni. Sedíte před ovládacím panelem majícím pět obrazovek. Jedna je hlavní (velká, ve středu pultu) a zbývající čtyři jsou vedlejší (jsou umístěny nad hlavní a jsou menší). Malé „skřínky“ zobrazují pohledy jednotlivých členů oddílu. Přepněte-li na jednu z nich, obraz se zvětší na hlavní obrazovku. Pro rychlejší získání přehledu a pro strategický rozbor situace slouží mapa bojiště. Po ní můžete celé jednotky přesouvat a rozmišťovat i jednotlivé vojáky. Ti uposlechnou všechny vaše rozkazy. Proto je nutné každý krok důkladně rozvážit. Zkrátka strategie...

Co tvoří hru velmi zajímavou je její atmosféra. Před každou akcí se určena komanda

Název hry: Space Hulk
Firma: Electronic Arts
Rok výroby: 1993
Typ hry: strategie
Na počítač: MS-DOS, Amiga
Oblastnost: vysoká

Originalita	xxxxxx
Zábava	xxxxxx
Prostředí	xxxxxx
Grafika	xxxxxx
Hudba	xxxxxx
Efekty	xxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 79*

Poznámka: Ambush!

sejdou k jakémusi obřadu. Jde vlastně o briefing, ale s velmi mystickým nádechem. Prostory lodí jsou naplněny výkřiky hrůzy, duněním motorů a skřípěním kovových konstrukcí. Grafika nepodobná té ve hře Obitus (ne svým uměleckým ztvárněním, ale systémem) vás jistě nadchne. Plynulý pohyb prostředním hry není sice zpracován ve „free action“ stylu jako Ultima Underworld (nemáte možnost pohledu na stropy místnosti a nelze se ani přiblížit ke stěnám - pohybujete se jen vpřed, vzad a směr měněte otočením do stran vždy o devadesát stupňů), ale plně slouží účelu hry. Doplňme-li, že jedním z hlavních grafiků je známý sci-fi kreslíř Tim White (autor mnoha děl i v oblasti počítačových her, zejména plakátů pro prezentaci her od Psygnosis), mnohé srdce zaplesá a po Space Hulkovi zatouzí.

Hru doporučují. Spolu s ní obdržíte výborně napsaný manuál s mapami všech levelů doplněný působivými kresbami od velkých jmen z řad sci-fi malířů. Z této přiložené příručky vyučte vše, co je ke hře potřebné (dokonce se dozvete i to, jak vypadají stolní hry na jejichž bázi byl Space Hulk vytvořen). Při hraní této pečlivě namíchané směsi hororu a strategie jistě zajistíte spoustu zábavy. Firma Vision, jež pro nás hru dovezla, zaslouží velký dík. Luke



GUNSHIP 2000



drtivá většina.

Micropose se vrhla do práce a po pár měsících vytvořila první GUNSHIP (v pařanském žargonu GUNSHIP), který byl označen nízkajícím číslem 500. Tenhle GUNSHIP byl i na Amigu, kde zůstal prakticky nepovšimnut a během času se vytratil jak z disku, tak i z myslí hráčů. Nedávno jsem měl možnost ho znova vidět a není mi jasné, jak to, že nedosáhl většího úspěchu. Jenomže v tu dobu se mi do druhu dostalo nenápadné jednodisketové demo na GUNSHIP 2000. To

bylo již v době, kdy jsem GS2000 znal z PC a musím uznat, že jsem se neobával toho, že by mohl někdy být na Amigu. Ale to neznáte Micropose. Sice s velkým zpožděním, ale přece dorazil na monitory Amigistů a je to velké překvapení, neboť GS2000 je velice vydařený a rychlý, a ten komu se rychlosť nezdá, může si změnit

Název hry: **Gunship 2000**

Firma: **Microprose**

Rok výroby: **1993**

Typ hry: **simulátor**

Na počítač: **Amiga, MS-DOS**

Originalita: **53** xxxxxxxxxxxxxxxxx

Zábava: **67** xxxxxxxxxxxxxxxxx

Přesnosti: **34** xxxxxxxxx

Grafika: **76** xxxxxxxxxxxxxxxxx

Hudba: **80** xxxxxxxxxxxxxxxxx

Efekty: **77** xxxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 65%

detaile, efekty, zkrátka spokojení budou jak ti, co milují realistický terén, tak ti co jsou raději bez detailů, ale zase o to rychlejší. Verze pro Amigu přichází na čtyřech disketách, které skrývají podstatně více než byste očekávali. Velice krásné, leč krátké demo, které přestože trvá asi šest vteřin, neztrácí své kouzlo a pozvolna vás vpravuje do prostředí, ze kterého je cítit pach nafty a kde zvuky rotacních děl a naváděných raket jsou zvukem přiznáným. Poté, co se podepíšete a stanete se jedním z pilotů, se můžete rozhodnout mezi trainingem nebo ostrým letem (vy kteří se do všechno chcete vrhnout po hlavě, vy klidně můžete začít ostrým letem, neboť první mise, které let obsahuje jsou vcelku prosté). Před vlastním začátkem hry se před vám objeví ovládací panel plný různých šoupátek, páček a přepínaců, které po blízkém prozkoumání shledáte užitečnými a právě pomocí nich si nastavíte obtížnost letu (přistání, počasí, úroveň nepřátelských vojsk atd.) a pak jen odklopíte červený kryt a přepnutím tlačítka do polohy POWER ON se vydáte do boje. A buďte si jisti, že ten je neúprosný. Kopcovité terény jsou moc pěkně vyřešeny, vcelku rychle počítané vektory, spousta pohledů na vrtulník z různých stran, ba dokonce se naskytají i pohledy na cíle (primary and secondary targets). Nepřátelé dovedou být pěkně zákeřní a nejdou vám všechno zneplýšit život. Připadá mi hloopé vám lítit nějaké další detaily, neboť v tom se mnou musíte souhlasit, že o leteckém simulátoru není radno mluvit, ten prostě musíte hrát. Shrnutí: vcelku rychlá, dynamická hra, u které musíte často používat své strategické uvažování. Dokonale militáristická hudba, možnost používat při řešení některých misí wingmana, prostě programátoři se snažili o kompletní simulátor se vším všudy a to se jim bezesporu povedlo. MICROPROSE nám Amigistům opět dokázali, že patří mezi tu malou skupinu programátorů, co se nebojoji vyrobít hru pro naše počítače a přitom tomu věnovat stejně energie, jako věnovali verzi pro PC.

T.D.T.

MORPH



Dnes už je úplně jedno, jak se hrdinovi našeho příběhu přihodila ona nemilá a trapná záležitost. Rekněme, že třeba jednou v bouřce absolvoval jistý pokus, který byl ve svých důsledcích ne zcela úspěšný a mírně se vymkl předpokladům jeho tvůrce. Jisté ale je, že se náš hrdina proměnil z malého chlapce v ještě menší kousek čehosi, co se ještě navíc dokáže hbitě měnit. Zná to složitě? Ještě ale počkejte!

Kdyby MORPH nebyl hrou tak podivnou, označili bychom jej za 2D logickou plošinkovou chodičku. Jenomže MORPH je podivnou hrou. Hlavní hrdina, tedy hráč, totiž není přesně specifikovatelný... je to zkrátka Morph. Během jediného okamžiku dokáže změnit svoji prapodstavu do něčeho zcela jiného. Jaké tedy jsou možnosti existence tohoto tvora? Morph může být buď železnou koulí, která je velmi těžká a prorazí vše, co se jí postaví do cesty. Nebo lehkým nafukovacím balónkem, který skáče a rychle se kutlá. Další z metamorfóz je voda, v této



Název hry: **Morph**

Firma: **Millenium**

Rok výroby: **1993**

Typ hry: **logická**

Na počítač: **Amiga, Atari ST**

Originalita: **50** xxxxxxxxxxxxxxxxx

Zábava: **60** xxxxxxxxxxxxxxxxx

Přesnosti: **60** xxxxxxxxxxxxxxxxx

Grafika: **50** xxxxxxxxxxxxxxxxx

Hudba: **40** xxxxxxxxxxxxxxxxx

Efekty: **40** xxxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 57%

Poznámka: Nic mě nenapadá.

kých problémů. V každé úrovni je jednak omezený počet proměn a omezený počet tvarů, do kterých se lze měnit. Kromě toho je tady spousta nástrah a překážek, které lze překonat pouze

kombinací všech tvarů; větrák sice vysaje obláček a balónek, ale ne železnou koulí. Kahan propálí balón, ale voda jej uhasi. Jsou tady i bodáky, magnety, nádrže s kyselinou, kanály a další a další překážky.

MORPH je zkrátka hrou mírně podivnou. V každém případě jsem ještě něco podobného nikdy neviděl. Neznamená to, že by byla hra špatná, jen chvíli trvá, než si člověk zvykne na tak častou změnu podoby. Ale co, změna je život a hra je jenom hra. Jestli tedy máte chuť nechat se transformovat do kapky vody či obláčku páry, rozhodně si nenechte hru MORPH ujít. Není vůbec špatná.

ICE

11

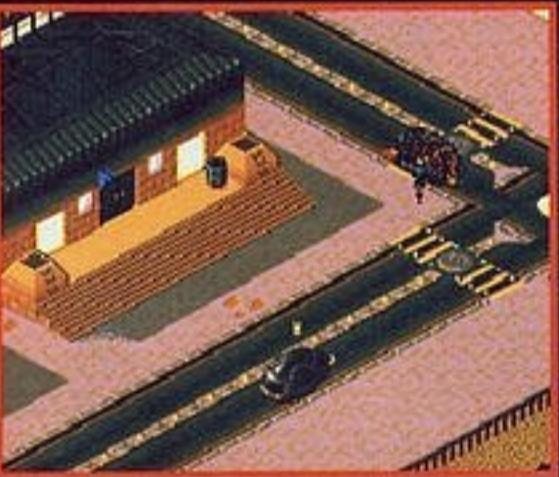
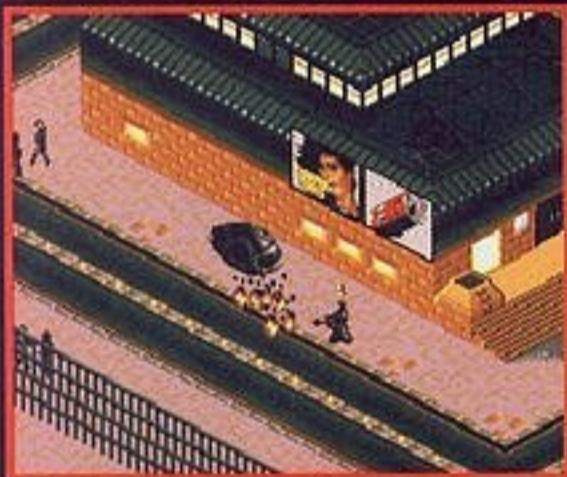




SYNDICATE

Vbízké budoucnosti se život ve městech stane zlým snem. Lidské tělo a orgány vůbec půjdou na prodej jako nikdy předtím. Velké světové firmy (neboli syndikáty) se spojí do nadvládních kolosů. Malé státečky budou spojeny mohutným kapitálem. Brzy Zemi ovládá několik hlavních syndikátů, jejichž moc začíná diktovat zákony. Velkým zlomem v pohnutých událostech je vynalezení Čipu evropským syndikátem. Čip je možno připojit na konec lidské míchy aby nejúzasnější drogu, která dovede modifikovat jakékoliv vnitřní okolí. Pomoci něj je možno učinit z člověka poslušného robota, který slintá ochotou, když jeho mateřská firma něco potřebuje. Ostatní firmy výrobu Čipu brzy úspěšně kopírují a nastává bitva o světový trh. Vojáky syndikátů jsou speciální agenti složení z nejsilnějších lidských orgánů,

dokonali kyborgové, jejichž vlastnosti přesahují možnosti průměrného člověka. Cety těchto zabijáků jsou posílány do nepřátelských měst s podvratnými úkoly. Mimo jiné je v zájmu firem získávat další maso pro své agenty. Děje se tak oblbováním lidí přístrojem zvaným přesvědčovač (Persuader). Oblbnutý člověk se často probudí na operačním stole při odřezávání končetin. Jeho ruce budou střílet po vlastních lidech a nohy ponesou agenta do vražedných akcí. Místní spory mezi syndikáty se časem stávají globální válkou. Nastává boj o teritoria moci. Nová území se získávají sabotážemi, vražděním nebo dokonce přímým útokem. Každá firma má svou skupinku „specialistů“, nejlepších agentů pro speciální úkoly. Vyjste velitelem jedné takové skupiny saboteřů, pracující pro evropský syndikát. Vaším úkolem je dobýt svět, krutá to vášeň.



Bullf sice opět vsadil na zpracování mikrosvětu obydleného houfy malých lidiček, avšak tentokrát nejde o taktiku, ale o akci. Se skupinkou agentů musíte infiltrovat nepřátelská města a základny s úmyslem co nejvíce uškodit všemu živému. Tato činnost je samozřejmě nelegální, takže se musíte obloukem vyhýbat místní policii a střílet teprve v zapadlých uličkách. Kromě zabíjení nepřátelských agentů existují i jiné způsoby odreagování - kosení civilistů, demolování budov a automobilů, požáry, „přesvědčování“ persuadertronem, apod. Skvěle propracovaný vzhled města dodává hromadnému ničení to pravé potěšení z destrukce. V super VGA grafice se všude hemží stovky lidiček, jezdí auta, blikají semafory, září nástenné animované reklamy a spousta jiných hloupostiček. Města mají své policejní hlídky, obchodáky, parky, kanály, podjezd-

Název hry:	Syndicate
Firma:	Electronic Arts - Bullfrog
Rok výroby:	1993
Typ hry:	akční
Na počítač:	MS-DOS, Amiga
Obtížnost:	normální
Originalita	85 XXXXXXXXXXXXXXXX
Zábava	82 XXXXXXXXXXXXXXXX
Prostředí	81 XXXXXXXXXXXXXXXX
Grafika	89 XXXXXXXXXXXXXXXX
Hudba	70 XXXXXXXXXXXXXXXX
Efekty	70 XXXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 80%

Poznámka: Bullfrog standardně drží prim.

dy i nadjezdy a dokonce vysuté dráhy s malými vláčky. Netřeba dodávat, že jak automobily, tak vlaky můžete běžně používat pro pohyb městem. Přestřely při jízdě automobilem nejsou výjimkou, časem se dostanete až ke stříkání napalmu z průzoru tanku. Zvuky jsou více méně realistické. Uslyšíte smrtelné chropťení, štěkání kulometů a vůbec celou již dobře známou škálu smrtelné symfonie. Hra je správně kořeněna rozmilými dodatky, například, zapálit člověka plamenometem, vyříti se v křičích napříč ulicí a zapaluje kolemjdoucí. Občas tak vznikne i poměrně rozsáhlá řetězová reakce. Mrvotám můžete posírat zbraně a osobní věci k vlastnímu prospěchu. Je tedy obzvláště radostné zabít nepřitele s rotačním kulometem, jelikož tento kulomet je pro vás novou užitečnou zbraní, kterou ihned předáte svým specialistům, aby ji rozebrali a předali do výroby. Přílišné zabíjení civilistů a policajtů vede k dlouhodobým třenicím s potíráním vzpour a demonstracemi, což je při dobývání světa poměrně nepříjemné zdržování.

Všechny tyto hračky jsou sice moc hezké a rozmilé, avšak nároky na hardware Bullfrog tentokrát pěkně přestřelil a mnicho pařanu zjistí, že si Syndikát vůbec nezahráje prostě proto, že si zatím nekoupili PC 486 a výše. Pokud se takovýto pařan hrdinsky rozhodne spustit Syndikát i proti vůli svého PC, pozná, co je to zpomalený němý film a pěkně se naštve. To je asi jediné minus této jinak dobré akce. Možná trocha humanistického přístupu by neškodila, ale to už nechme na autorech. ANDREW



DOGFIGHT

Mám rád létání. Mám celkem rád i simulátory. A mám v oblibě i firmu MICROPROSE. Dá se říci, že... (EHM! Víte, naše recenze pišeme ve skutečnosti do předtisků formulářů, kde chybí jen název hry a několik charakteristik. Je to celkem snadné - Red.)

Je s podivem, jak firma MICROPROSE stále drží krok s ostatními softwarovými firmami. Její výtvory v oblasti simulátorů patří stále mezi klasické mezníky v království počítačové zábavy. V poslední době se sice MICROPROSE viceméně poněkud nešťastně pokouší o rozšíření žánru své tvorby i mimo rodinu simulátorů, ale tyto výtvory jsou spíše zdviženým prstem a varováním, že „l. mistr tesař se někdy utne“ (RETURN OF THE PHANTOM, THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES - tady se tesař utnul opravdu pořádně! Abychom ale jenom nehanili; LEGACY byla hra opravdu kvalitní).

DOGFIGHT je ale ujištěním, že MIC-

ROPROSE ještě stále mají pařanskému světu co nabídnout, a že pokud se „švec drží svého kopyta“, může vzniknout i docela pěkný kousek.

Po tak rozsáhlém úvodu, hlubokých myšlenkách a starých příslušných je asi většině z vás jasné, o co ve hře DOGFIGHT pravděpodobně půjde. Ano, hádáte správně děti (!? - red.), DOGFIGHT je letový simulátor. V anglickém AMIGA POWERu nedávno recenzovali hru stejně firmy, hru B-17 FLYING FORTRESS přibližně takto: „Tohle není ten druh simulátoru, kde skočíš do kokpitu, chytneš kníp a v prvních pěti minutách zničíš všechny Německo/Rusko/Irácké letouny svými Super-Mega-Hi-tec raketami.“ Po pravdě řečeno, DOGFIGHT je přesně tou hrou, pro kterou platí předchozí charakteristika.

MICROPROSE se tentokrát rozhodli přijít s něčím novým a na rozdíl od THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES se jim to celkem podařilo. Je jasné, že pokud zůstane

zachována vektorová grafika, není po stránce provedení hry příliš mnoho prostoru k zlepšování. U DOGFIGHTu je to ale nápad, kterým se hra liší od ostatních. DOGFIGHT je exkurzi po vzdušných soubojích naší historie. V jedné hře si tak můžete zálehat s nejrůznějšími stroji; od staříčkých dvojí či trojpološníků z první světové války přes Messerschmidty a Spitfirey z druhé, ruské MiGy, francouzské MIRAGE až po americké HARRIERY a F-16.

DOGFIGHT nabízí tři základní způsoby hry. Zaprvé jsou tady klasické bojové mise z První i Druhé světové války, Vietnamu, Koreje atd. Tady hráč plní nejrůznější úkoly, stejně tak, jako již u toliku simulátorů předtím. Druhým způsobem je nácvik soubojů dvou letounů z daného historického období. Roztomilá je volba vzájemné pozice strojů, takže po umístění „za ocas“ nepřitele ani nepotřebujete žádné Hi-tec raket a postačí obyčejný kanón. Třetí, poslední, ale naprostě nejlepší je podle mého názoru varianta „WHAT IF?“ (pro

méně jazykoznalé mezi vámi: „Co kdyby?“). Ve hře je celkem dvanáct rozličných strojů (šest časových zón, dva stroje v každé), které lze ovládat, a tak přidali tvůrci DOGFIGHTU i možnost, která se sama nabízí; souboje „každého s každým“. Tady se může každý dopravdy vyrádit a ověřit si, jak je lidstvo důmyslné a duchaplné ve vylepšování kvality válečných bojových strojů. Mimochodem, jen těžko lze vylíčit pocit, když se červený německý Fokker řítí v plameňích dolů, zasažen řízenou střelou z F-16...

To, že je DOGFIGHT jako simulátor rychlý, plynulý, krajina propracovaná, ovládání snadné a že je zde spousta venkovních a taktických pohledů, snad ani nemá smysl uvádět. Prostě je to tak! MICROPROSE je MICROPROSE. Doufejme tedy, že MICROPROSE již upustí od experimentů typu THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES a vrátí se zase zpět ke starým dobrým simulátorům. Nebo alespoň tak dobrým, jako DOGFIGHT.

ICE

Název hry:	Dogfight
Firma:	Microprose
Rok výroby:	1993
Typ hry:	Simulátor
Na počítač:	MS-DOS
Originalita	70 XXXXXXXXXXXXXXXX
Zábava	70 XXXXXXXXXXXXXXXX
Prostředí	75 XXXXXXXXXXXXXXXX
Grafika	80 XXXXXXXXXXXXXXXX
Hudba	60 XXXXXXXXXXXXXXXX
Efekty	65 XXXXXXXXXXXXXXXX

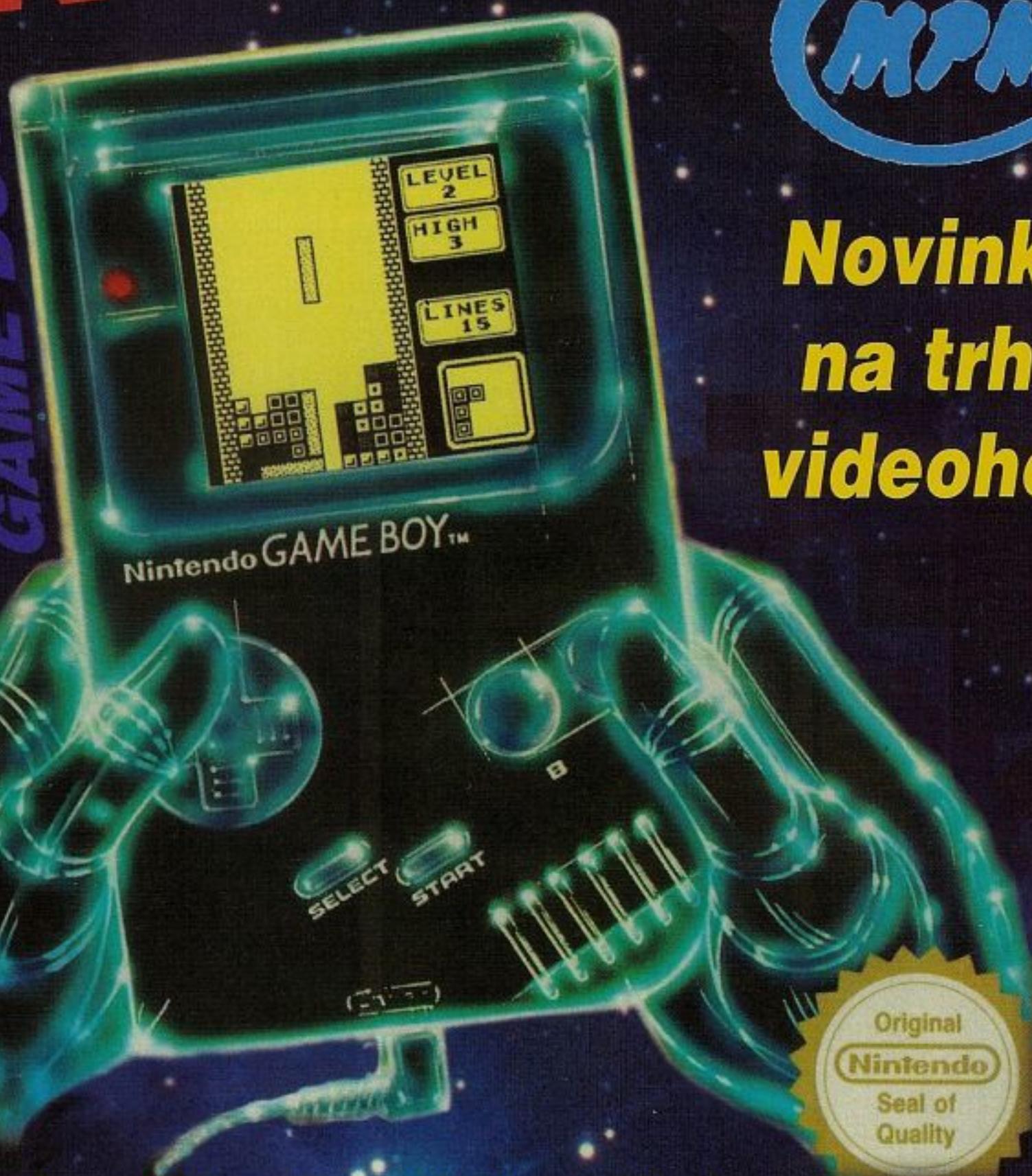
EXCALIBUR verdikt: 70%

Poznámka: Ze by oprášení zašlé slávy Knights of the Sky?

Kdo si hraje, nezlobí !

NINTENDO

GAME BOY



**Novinka
na trhu
videoher!**

Pražská soukromá exportní firma MPM, známá jako dovozce plastikových modelů a letadel, lodí či automobilů, rozšiřuje dovážený sortiment o moderní kapesní elektronické hry poslední generace. Výrobcem je japonská firma Nintendo. Na nás trh se jako první dostává systém označený GAME BOY. Komplet pod tímto názvem obsahuje základní přístroj s malou obrazovkou, kazetou s oblíbenou hrou Tetris, stereofonní sluchátka, čtyři tužkové baterie a propojovací kabel. Ten dovoluje propojení dvou přístrojů GAME BOY, takže hru mohou hrát i dva hráči najednou.

Systém výmenných kazet umožňuje si pořídit velké množství her. Ty jsou připraveny z oblasti sportu, napětí, dobrodružství, strategie či fantazie. Pro začátek bude firma MPM dovézeti asi dvacet různých her v cenách kolem 1 000 Kč.

A nyní to nejjednodušší. Výše uvedený komplet GAME BOY stojí 2 990 Kč. Zajemci o hry tak dostávají kvalitní oblíbený výrobek doslova na celém světě. Vyšším stupněm dokonalosti je systém NES - Nintendo Entertainment System. Je to jedinečný zábavní systém na doma s kvalitní grafikou.

Skládá se z řídícího přístroje, síťového napaječe, připojovacího kabelu k televizoru a ovladačů. Systém umožňuje, aby ty hry, které jsou vyvinuty pro dva hráče, mohli oba hráči hrát současně. Tento systém je 8-bitový.

Nejdokonalejším systémem je Super NES (SNES), s dokonalou grafikou a 16-bitovým procesorem. Ke

všem třem systémům Nintendo

dováží do ČR firma MPM kazety se širokým výběrem her. Kazety nelze mezi jednotlivými systémy zaměňovat. Ke každému systému lze u nás zakoupit nyní asi 20 různých her. Mezi několika desítkami

PRAHA 2, Myslíkova 19, tel.: 02/29 18 15

PRAHA 4, Budějovická 1126, tel.: 02/42 48 24

TEPLICE, Čapkova 19, tel.: 0417/276 55

BRNO, Kounicova 87, tel.: 05/74 33 92

HRADEC KRÁLOVÉ, Dr. Beneše 1414, tel.: 049/61 72 85

HAVÍŘOV, Jaselská 1a, tel.: 069/942 34 22

PARDUBICE, bratranců Veverkových 681, tel.: 040/51 22 90

CHEB, nám. J. z Poděbrad 32, tel.: 0166/230 68

ČESKÁ LÍPA, Moskevská 16, tel.: 0425/244 62

KOŠICE, Komenského 63, tel.: 095/383 20

milionů majitelů přístrojů Nintendo po celém světě patří v současnosti k nejoblíbenějším hrám Super Mario Land a Street Fighter. Posledně jmenovaná je zpracována pro SNES. V současné době tým pracovníků firmy Nintendo připravuje každý měsíc 4-6 nových her. Majitelé přístrojů Nintendo se mají tedy skutečně nač těsit.

Všechny uvedené systémy včetně her lze koupit v dole uvedených prodejnách MPM a prostřednicím zásilkové služby MPM, V Hodkovičkách 2, 147 00, Praha 4.



Na vaše četné dotazy a prosby uveřejňujeme dnes návod na starší, nicméně stále kvalitní hru firmy COCTEL VISION, hru WEEN. Tuto hru jsme již téměř dohráli vícero dříve, ale problémy nám stále činila poslední místnost. Potom, co jsme zjistili řešení, jsme ale neměli v EXCALIBURU místo, a tak jej uvádíme až teď. Za pomoc při řešení děkujeme tajemné osobě, o které toho asi ještě hodně uslyšíme. Takže: Thank You.

Hra je velice dlouhá a namáhavá. Vzhledem k nedostatku místa se tentokrát omezíme jen na návod typu „seber-použij“, příběh už si musíte prožít sami...

CHATRČ

Podívej se na magickou kouli (CRYSTAL BALL) a od Petroye dostaneš měděnou kouli (COPPER BALL) a jahody (STRAWBERRIES). Seber kleště (TONGS), otevři skříňku a nejdí tuk (LARD) a nůž (KNIFE). Jdi doleva, pozdraví tě UKI a ORBI, tvoji sluhové. Vezmi slámu (STRAW), nožem uřízní rákos (REED) a udělej z něj nožem flétnu. Kleštěmi uštipni dřevěně zábradlí. Vrat se do místnosti s krkem a vydej se do zadní místnosti. Seber tabuli, klíčem rozbit lebkou a vezmi prsten. Vezmi uspávací prostředky (SLEEPING DRAUGHT) a nasyp je do krmení (SEEDS). Uspávací směs polož do díry se zvířátkem (za obrazem, který pověsiš na hák vedle) a uvnitř seber formu (MOULD). Znovu do místnosti s krkem. Polož dřevo a slámu do krku a flétnou přívolej Urma, přáteleckého vampýra. Nakrm ho jahodami a získáš zlato a jahodový džem. Pomoci kouzelného prstenu změň měděnou kouli na hrnec (CAULDRON) a dej do něj zlato. Znovu přívolej Urma flétnou, dej mu džem a poruč mu rozdělat oheň v krku. Polož hrnec se zlatom na ohniště a roztažený kov odlej do formy. V zadní místnosti použij získaný klíč na zámek, seber sošku a sesťup do jeskyně.

JESKYNĚ

Seber pochodeň (TORCH) a zapal oheň. Dej tuk (LARD) do hrnce a nech jej roztavit nad ohněm. Potom seber hrnec, prkna (PLANKS) a dutou kost (TIBIA). Jdi doleva. Seber provaz a svaž jím prkna. Vylij obsah hrnce do mísky a přetvorí hřmec do koule (použitím prstenu). Podívej se na obličej na zdi, polož kouli do otvoru (ORBIT) a vezmi MOONSTONE. Vraž kost do mechanismu (USE TIBIA ON OPENING), nalej do ní olej a pohni pákou. Potom si vezmi zpátky měděnou kouli a vraž se zpět. Polož spojená prkna přes propast a přejdi na druhou stranu.

HROBKA

Seber kost (TIBIA), kopí (SPEAR), obojí spoj dohromady a odláhní závěs (CURTAIN). Seber ostružiny (BLACKBERRIES). Přívolej Urma (flétnou), dej mu ostružiny a pošli ho dírou nade dveřmi doprava. Získáš klíč, který ti otevře dveře. Pokus se vzít meč a potom vyhákní malý háček vzadu. Mečem rozbiti hrušku a otevři truhlu. Hrnec nabízí všechnu kyselinu z nádoby. Podívej se na tlacička. Nejprve dej všechny nahoru a stiskni korunu; získáš ELIXIR. Potom stiskni meč, měsíc a nakonec korunu; získáš sošku (EFFIGY). Vraž se zpět. Promluv si s Borgolem. Pod lebkou nalevo najdeš SUNSTONE. Pochodeň vlož do držáku a podívej se na kámen. Nejprve kyselinou odstraní špinu. Vlož dovnitř sošku, SUNSTONE a MOONSTONE. Odměnu ti bude PRVNÍ ZRNÍČKO PÍSKU (stojí to vůbec za to?)

MOST

Pokus se přejít most a polkáš nepříjemně stvori. Seber perličku (FEATHER). Pomoci perličce se podívej do truhly. Přečti pergamen a seber VENOM a POLLEN. Smíchej v hrnci VENOM, POLLEN a ELIXIR a použij je všechno na obličeji. Počkávaj v cestě. Podívej se na jahody, Urma je změněn ve

zlato. Pomoci meče odval kámen a zeptej se Petroye na nápis na kamínku. Klikni na spodní otvor v zemi, polož hrnec na otvor nahoru a znova se podívej do dolního. Nech Orvivora sežrat zlato, seber hrnec a konečně přejdi most.

BRÁNA

Pomoci lektvaru VENOM zneškodní hada (USE VENOM ON SNAKE), seber korunku (TIARA) a udělej z měděné koule trubičku (USE TIARA ON COPPER BALL). Pomoci trubičky seber past (WASP TRAP), pochodní zapal trny, chyt' vosy do pasti a projdi branou.

HYPER AKČNÍ SUPER COOL BOJ S MEGA NEBEZPEČNÝM DEADLY DRAKEM

Pomoci svítku se proměň v housenkou; drak se změní ve vosu, kterou chytneš do pasti. Seber třešně, přívolej a nakrm Urma a naříď mu odnést past. Jdi doprava a získáš DRUHÉ ZRNÍČKO PÍSKU.

HÁDANKY

Promluv s Borgolem. Pomoci oka napravo a Petroye se přečti obě tabulky (tu v místnosti i tu u sebe) a potom otevři dveře s mečem (klikni na mechanismus, potom stiskni luk, jelena, hrnec a kost). Nakonec otoč lebkou a vejdi. V další místnosti je pokaždé jiná hádanka, a tak si ji budeš muset vyřešit sám. Nápoveda je na dveřích a kromě toho ti poradí Petroy. Nezapomeň sebrat láhev (PHIAL).

OMLAZOVAČÍ KÚRA

Tato místnost patří k nejzapeklitějším v celé hře, takže pozor!

Promluv se strážcem. Seber hadr (RAG), minci (ECU), list (LEAF), lišejník v ústech fontány (LICHEN). Kladivem shoří vázu (USE HAMMER ON ARM), zatač na kámen na zdi, polož sošku na podstavec (USE GARGOYLE ON CYMA). Hadrem vyčisti oči sochy a pomoci VENOM a POLLEN vytvoř z jednoho oka květinu, z druhého hada. Seber květinu. Polož dřevo (WOODSTACK) a amforu na ohniště. Polož květinu a lišejník na ohniště. Podívej se do pusy fontány a stiskni postupně číslice 12, 4, 6 a 3 (a potom zkus zjistit proč), seber lupu a zapal s ní ohniště (USE MAGNYFYING GLASS ON BEAM). Udělej si trubičku a nech ji zkrotit hadem v oku sochy (?!). Zkroutené potrubí polož do lamy sochy. Namoč hadr a polož ho na trubku. Polož láhev na podstavec (USE PHIAL ON ENCLAVE), polož list na ohniště a z láhve získáš filtrát elixiru mládi. Dej filtrát strážci, polož měděnou kouli na sošku a stiskni ji. TŘETÍ ZRNÍČKO PÍSKU JE TVOJE!!!

CHRÁM

Seber náhrdelník (NECKLACE), ze sochy rukavici, podívej se do vázy vzadu a seber klíč. Podívej se rovněž na skříňku. Za záclonou najdeš dvě zrcadla. Pomoci rukavice vezmi srdce z krabice s pavouky, ulož srdce do otvoru napravo. Polož kalich na váhy a stiskni nos sochy. V průchodu použij zrcadla na stěny, odklikni dveře a pokračuj dál.

ROZcestí, NA KTERÉM SE UKAŽE, JESTLI DOKÁŽES VYBRAT TU PRAVOU CESTU, KTERÁ VEDE K ZARUČENEMU VÍTĚZSTVÍ.
Dej se kterou cestou chceš, přinášíme řešení obou.

TEMNÁ NOC (Dveře nalevo)

Seber obruc (HOOP), mřížku a jdi doprava. Seber síto. Pomoci sítě chytí rybu, polož ji do díry a seber chyceného kraba. Vyrob síto (USE HOOP ON GRILL) a v řece nachyť ještě pár drahokamů (NIGGETS). Vraž se zpět. Vyrobn meč (USE NECKLACE ON COPPER BALL) a použij ho jako hromosvod v ruce sochy. Seber

Název hry: **Ween**

Firma: Coctel Vision

Rok výroby: 1992

Typ hry: adventure

Na počítač: MS-DOS, Amiga, ST

Originalita: 40

Zábava: 40

Prostředí: 70

Grafika: 40

Hudba: 75

Efekty: 40

EXCALIBUR verdikt: 74%

Poznámka: Konečně to ráne za sebou!!!

blesk, použij blesk jako rumpál a vytáhní truhlu. Nech krabu přeštipnout řetězy, mečem truhlu otevři a seber klíč. Odemkní skříňku a seber symbol slunce. Polož blesk, slunce a drahokamy na podstavec sochy a opusť toto temné místo.

ZAHRADÁ (Dveře napravo)

Seber pytlík, chyt' hada a použij to všechno na potváru nalevo. Seber uspávací prostředky (DIGITALIS), mečem odloupni kousek modřinu, nachyť smělu kořenem (USE ROOF ON RESIN) a upatuj malé potvárky lezoucí okolo velké (USE RESIN). Pomoci trubičky (COPPER BALL + TIARA) odvlej vodu, nasyp pár perel do nádobky, přidej trochu uspávacích prostředků a zamíchej to kostí, která je tady velmi důmyslně ukryta (napravo). Dej tyhle „USPAVACÍ PERLY“ TM králově, uskní provaz mečem a projdi dveřmi.

POBŘEZÍ

Utrhni líánu a seber roh. Do mísky naberej smůlu a nali jí na květinu. Polož roh vedle kousku dřeva a líánu tyto kusy svaž - dostaneš krumpáč. Ulom si proutek a v kamenech nalevo najdeš silný pramen vody, jsi totiž senzibil (neber to osobně, je to jen hra - ICE). Krumpáčem vodu vykopej. Naber vodu do hrnčíku a zali jí houbu. Až přiletí pták, sejmí ho kamenem. Podívej se do díry napravo, najdi cerva a pošli ho na houbu. Cesta je volná.

STAVBA LODI

Promluv si se sovou, která ti předtím odcizila všechny věci. Seber jahody, flétnu, síť, pádro, zatípej palomu a seber ořechy. Přívolej Urma, nakrm ho jahodami a získané zlato dej sově. Síť vlož do moře rybu, rozprárej ji mečem a vajíčka dej pavoukovi. Dostaneš pavoučí plachtu. Mečem nasekej bambus, použij bambus do lodě jako stěžeň a připevní plachtu. Kladivem rozmlát žebřa staré lodě a také je použij na svoji lodě. Napří síť ořechy (USE COCONUTS ON LOBSTER POT) a použij jako plováky. Nakonec připevní pádro a hurá na Kraalův ostrov.

CESTA PO MORI

Když ti začne téct do bot, znamená to, že ti teče i do lodě. Vodu vždy vylej hrncem. Kladivem rozbiti zámek a seber dehet. Trubkou (COPPER BALL+TIARA) přitáhni láhev a z ní vydnej zátku (=špunt - red.). Upatuj zátku dehtem, ucpi ji díru v lodě a zatluč kladivem. Jak prosté.

DĚDEK A MORE (nebo STAREC A MORE?!)

Přečti si nápis na kameni, seber klíč a odemkní dveře. Seber lopatu a vraž se na pláž. Tady vykopej 8 děr. Seber nejrůznější zmatky jako skleněné oko, zlato, kosti, diamant, sandál, drahokam, přečti si svítek, mečem otevři ústříci a seber perlu. Vraž se do chatrče a dej všechno + ECU dědkovi. Aby se tolík nepařil, vysekej do zdi pár děr mečem. Zavolej Urma, nakrm ho a získaným zlatem se dědka zbaví. Zatáhni za kruh na zdi a potom si prosekej cestu dál mečem.

ZAHRADÁ

Mečem nasekej větve napravo (získáš šípy) a nalevo (získáš základ pro luk). Podívej se do díry a najdeš starého známého Orvivora. Polož hrnec na jednu z děr a klikni na druhou. Seber kyvadlo a s jeho pomocí najdeš pod zemí naleziště drahého kovu, který mečem vyhrabeš. Dej zlato Orvivoru a dostaneš provázek. Přivaž provázek na větev nalevo a pokus se vystřílet na oříšek na stromě. Spadlá perlička dostaneš pomoci trubičky. Použij perličku jako stabilizátory šípů a sesťup konečně oříšek. Mečem oříšek otevři a konečně odsud odejdí za pomocí lesní vily.

MÍCHÁNÍ LEKTVARŮ, KTERÉ JE VELICE NUDNÉ A ZDLOUHAVÉ

K následující části je potřebná znalost lektvarů, které lze ve hře namíchat. Pro přehlednost však pokaždé uvedu, které přísluší mítat. Seber perličku a použij jej na truhlu. Seber lahvičky VENOM a POLLEN. Seber jahody. Smíchej VENOM A POLLEN (v hrnci) a použij na trávu nalevo. Znovu namíchej stejnou směs a zali jí houbu. Seber lanýže (TRUFFLE). Smíchej lanýže a VENOM a tímto lektvarem zapal rubín (USE LUCIFERS ON RUBY). Naber do hrnce vodu a přidej CAMOMILE. Polož hrnec na oheň a uvařený čaj dej cervu napravo na správni chuti. Nech potom červu sežrat houbu. Třtinou přivolej známého dědka (USE CANE ON GLASS EYE). Přivolej urmu, nakrm ho jahodami a zlato dej dědkovi. HA HA HA, nechal ses nachytat. Nevadí seber další potravu pro Urmu (REDCURRANTS). Zhmotní dědka, přivolej Urmu znovu, nakrm ho a nech ho proměnit dědka v kámen. Potom ti snad konečně ty zatracené dveře otevřeli! Namíchej lektvar VITALYS (TRUFFLES + POLLEN) a oživ Borgola. Smíchej TRUFFLES, VENOM a POLLEN a použij lektvar CHANGE na minci. Proměň diamant v květinu (USE POLLEN ON QUARTZ), znovu namíchej VITALYS (TRUFFLES + POLLEN) a oživ sochu. Pohni pákou, promluv s miravencem, dej mu blízku s květinou. Po zmenšení najdi v trávě kolík a tli zmkou písku. Vrat se doprava. Vlož nalezenou osičku do mechanismu, stiskni páku, seber klíč a znovu doleva. Mečem rozsekej krví, odemkní dveře klíčem, smíchej TRUFFLES, VENOM a POLLEN a změň mríže v hady. Pomoci VENOM proměň hady v rubíny a pomocí LUCIFERS (TRUFFLES + VENOM) je zapal. Vrat se doprava pro trochu vody, oheň uhas a už z tohoto prokletého místa konečně zmizí!!!

PŘEDPŘEDPOSLEDNÍ MÍSTNOST - LÁVA

Pomoci meče vydoloubej z ornamentu napravo rubín. V hrnci smíchej TRUFFLES a VENOM a použij na rubín. Namíchej TRUFFLES a POLLEN a použij na diamant. Otravuj potvoru v dře napravo tak dlouho, dokud nevyzvrať trochu lepidla. Naber lepidlo do mísky. Mečem sekni do lávy nalevo. Přilepenou moučku seber a zlep lepidlem. Posvíti si do další temné díry. V dalších dírách narazíš na pár problémů; až najdeš tyčku, prošlouchni rouru napravo. Až narazíš na díru ve stěně, polož měděnou kouli a zatač na ni. Dva kousky rozbitého diamantu slep lepidlem. Pokaždé postupuj jako u prvního pokusu; obživní diamant (TRUFFLES + POLLEN), sekni do lávy, chyt' moučku a přilep ji do temného otvoru. Až rozsvítí všechny otvory, přehazuj páky tak dlouho, až se rozsvítí všechny písmena nápisu na zdi. Lukem vystřílej slovo K R A A L a budeš odveden do další místnosti.

PŘEDPOSLEDNÍ MÍSTNOST - VĚZENÍ

Ze zdi vytáhní hřebík a vlož hřebík do pravého kola ovládacího mechanismu, do polohy „vlevo dole“. Otoč háčkem a pod mríže najdeš jehlu. Hřebík i jehlu polož do zařízení tak, aby si byly co nejbliže (.9 hodin“ u pravého a „3 hodiny“ u levého kola). Otoč oba háčky a uprchni z vězení.

DEFINITIVNĚ A NEZVRATNĚ ÚPLNĚ POSLEDNÍ ZATRACENÁ MÍSTNOST - REVUUS

Podívej se na páky pod hodinami. Proved zcela zježmou a na první pohled logickou operaci; protože

Nejprve je nutné zničit nestvůry, které by vám neustále znepříjemňovaly život. Jsou to Ptharkové, Scarukové a Cartagové. Těch se zbavíte, když naleznete sochy zpodobňující právě tyto démony (jsou to tedy sochy Pthark, Scaruk a Cartag), donesete je do třetího patra (Muzeum), kde je v místnosti "Room of Power" položíte na svá místa a zničíte, ale nepředbíhejme. Vezměte kufr v místnosti č.1 (do něj ukládejte nalezené věci) a projděte celé přízemí. Najdete množství kouzel, která se ihned naučte. Vratte se do haly (místnost, ve které hra začíná) a rozbitje nějakým těžkým předmětem (nejlépe pistoli) skleněnou koulí kryjící figurinu Cartaga.

Poté vyjděte po schodech do prvního patra a seberte zápalky. Projděte do místnosti č.2, promluvte si s duchem a obleče si neprůstřelnou vestu, která leží na podlaze této místnosti. Dále běžte k místu č.5 a spalte zápalkami obraz démona Melchiora (tím osvobodíte duchy) a běžte do místnosti č.3. Vezměte si zelený drahokam. Nyní projděte chodbami až k místu označenému na mapě číslem 6 a vstupte východními dveřmi do bludiště. Vcházejte do dveří v numerickém pořadí (nejdříve dveřmi č.1, pak dveřmi č.2, atd.). V poslední (šesté) místnosti najdete sošku Ptharka. Jestliže jste úspěšně prošli tímto labyrintem, jsou pro vás otevřeny dveře sedmé (na naší mapě je toto místo též označeno číslem 7). Po rozmluvě s tajemnou postavou, kterou jste takto osvobodili, prozkoumejte celé první patro (jsou zde opět knihy s kouzly).

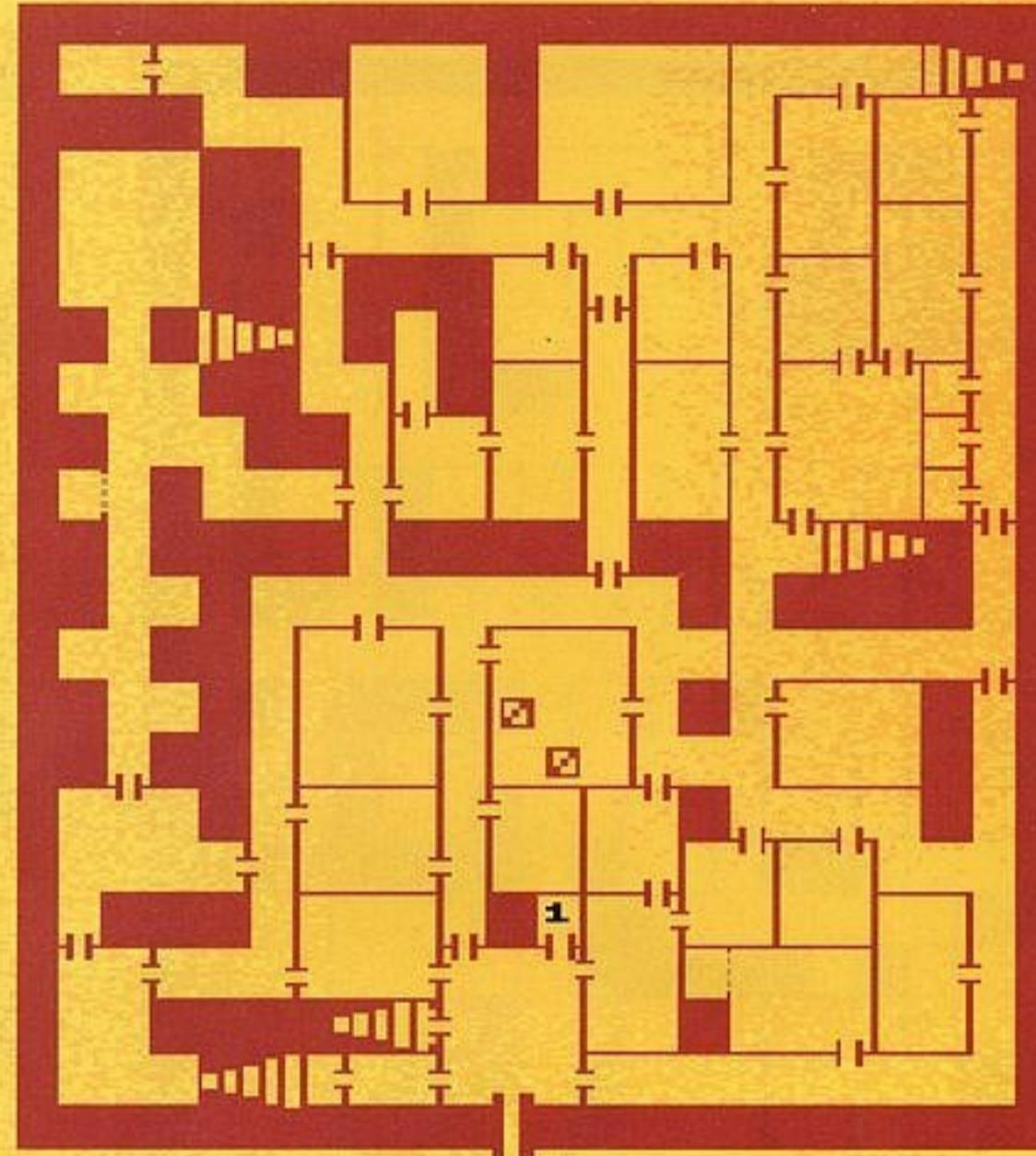
Navštívte druhé podlaží (Asylum) a zneškodněte svoji šílenou příbuznou. Vyměňte neprůstřelnou vestu za její zkrvavenou svérací kazajku a projděte tento level. Na místech s označením M seberte čínské mince (je jich celkem pět) a pečlivě je uschovejte. V místnosti č.8 je poslední ze tří sošek démonů, socha Scaruka.

Třetí patro, Muzeum, je ve velkém nepořádku. Chybí zde mnoho popisných štítků. Ty musí zpět na svá místa (jsou rozmístěny po celé ploše domu), jedině tak můžete sebrat z podstavců jednotlivé expozity (Shuriken, Demonic Mask atd.). V místě č.11 (Room of Power) položte všechny tři sošky na sloupky označené stejnojmennými popiskami. Pak na každou z nich zakouzlete kouzlo „Flames of Desolation.“ Poté zajděte do místnosti č.10 a seberte srdce (heart).

Vratte se zpět do přízemí a sejděte schody v pravém horním rohu mapy do rodinné hrobky. Po zlikvidování dotěrné postavy s brokovnicí vstupte dveřmi na konci hlavní chodby do samotné krypty a stiskněte tlačítka po obou stranách. Pokračujte až na místo označené číslem 12. Zde rozbitje okno za oltářem, jež kryje dimenzionální bránu. Prozatím do ní nevstupujte a vratte se spět do přízemí. Najdete schodiště vedoucí do podzemí (1.podzemní podlaží).

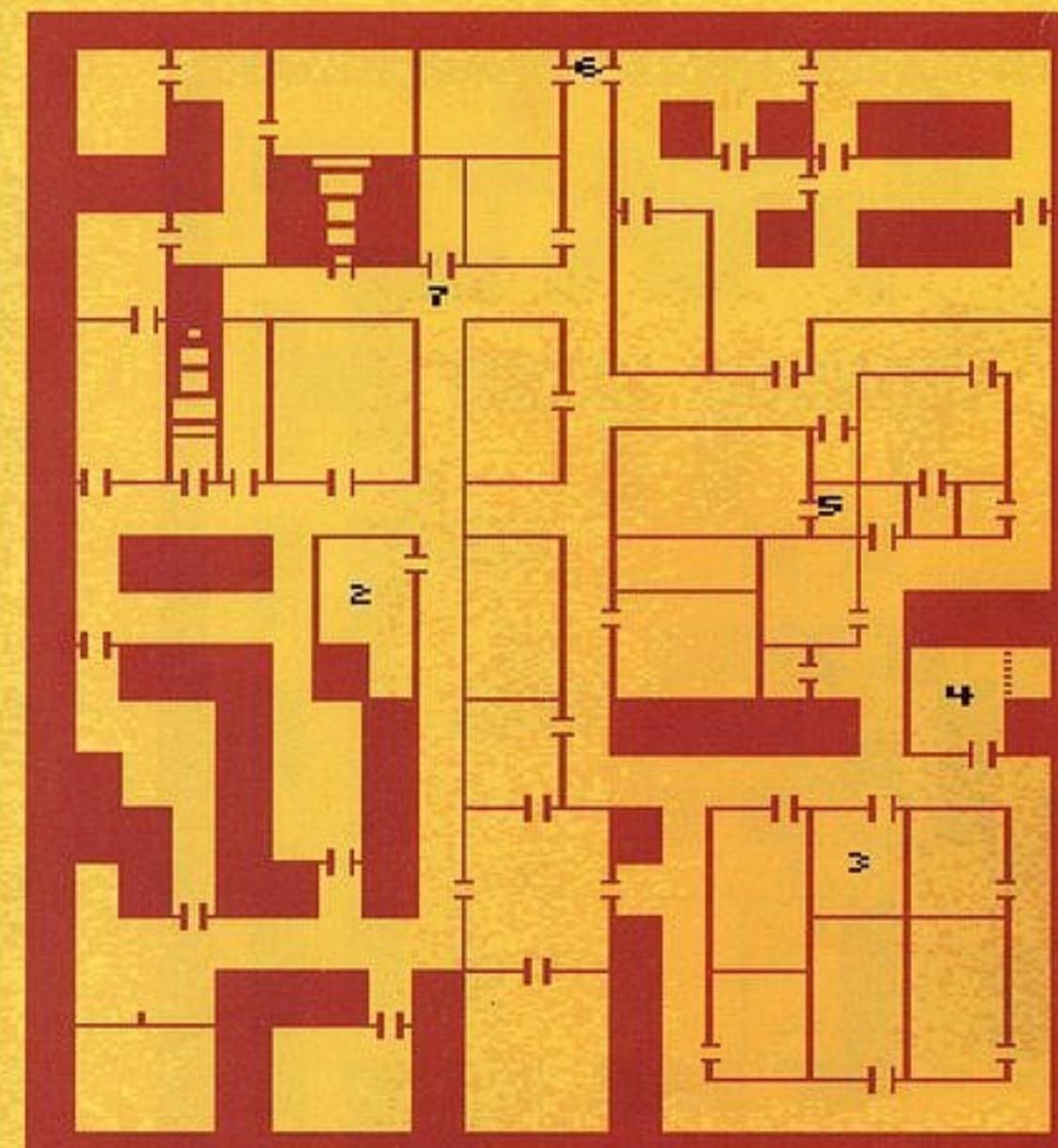
Na lokacích 13 a 14 leží část kovového znaku japonského klanu (Metal Crescent) a urna (Japanese funeral urn)- ty uschovejte. Nyní

PŘÍZEMÍ

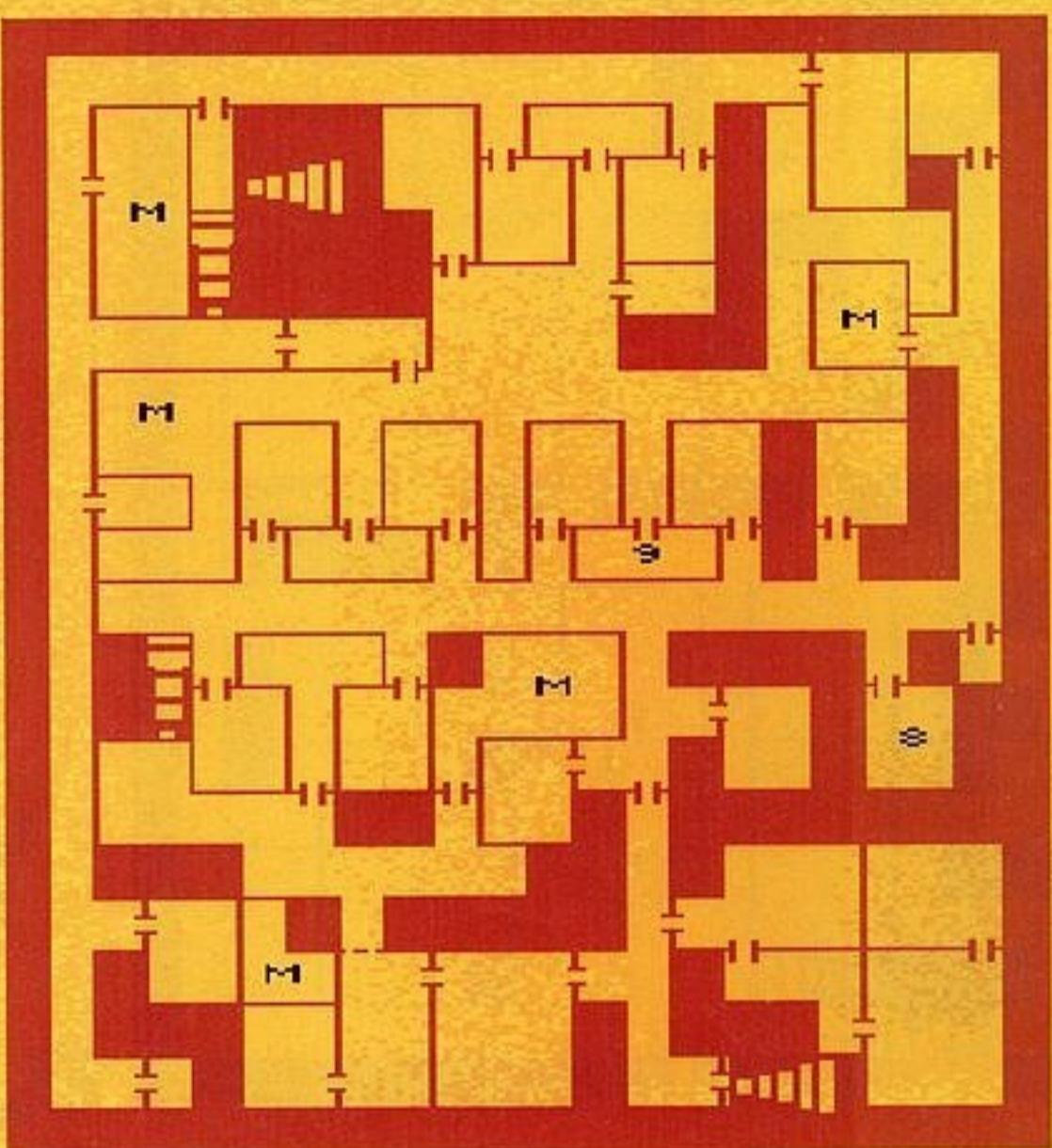


THE LEGACY

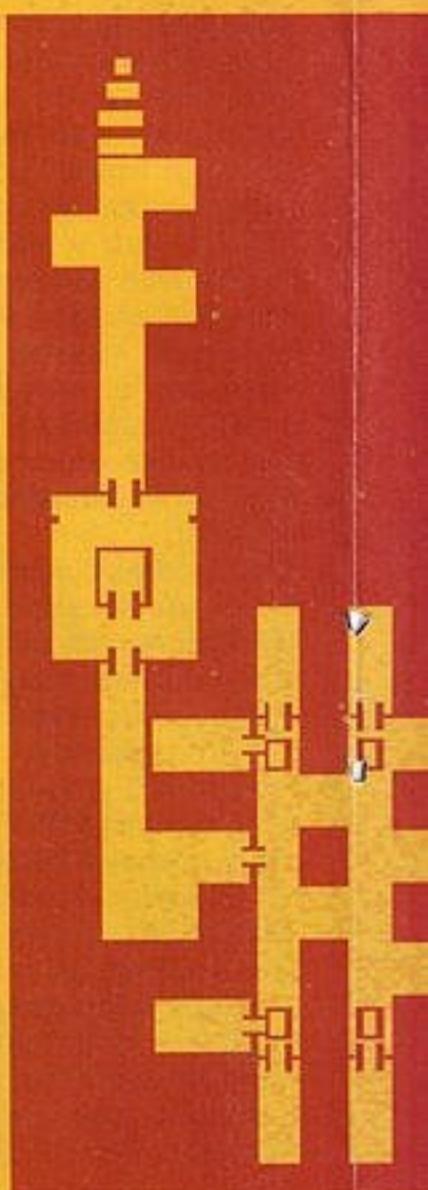
1.PATRO



2.PATRO-ASYLUM

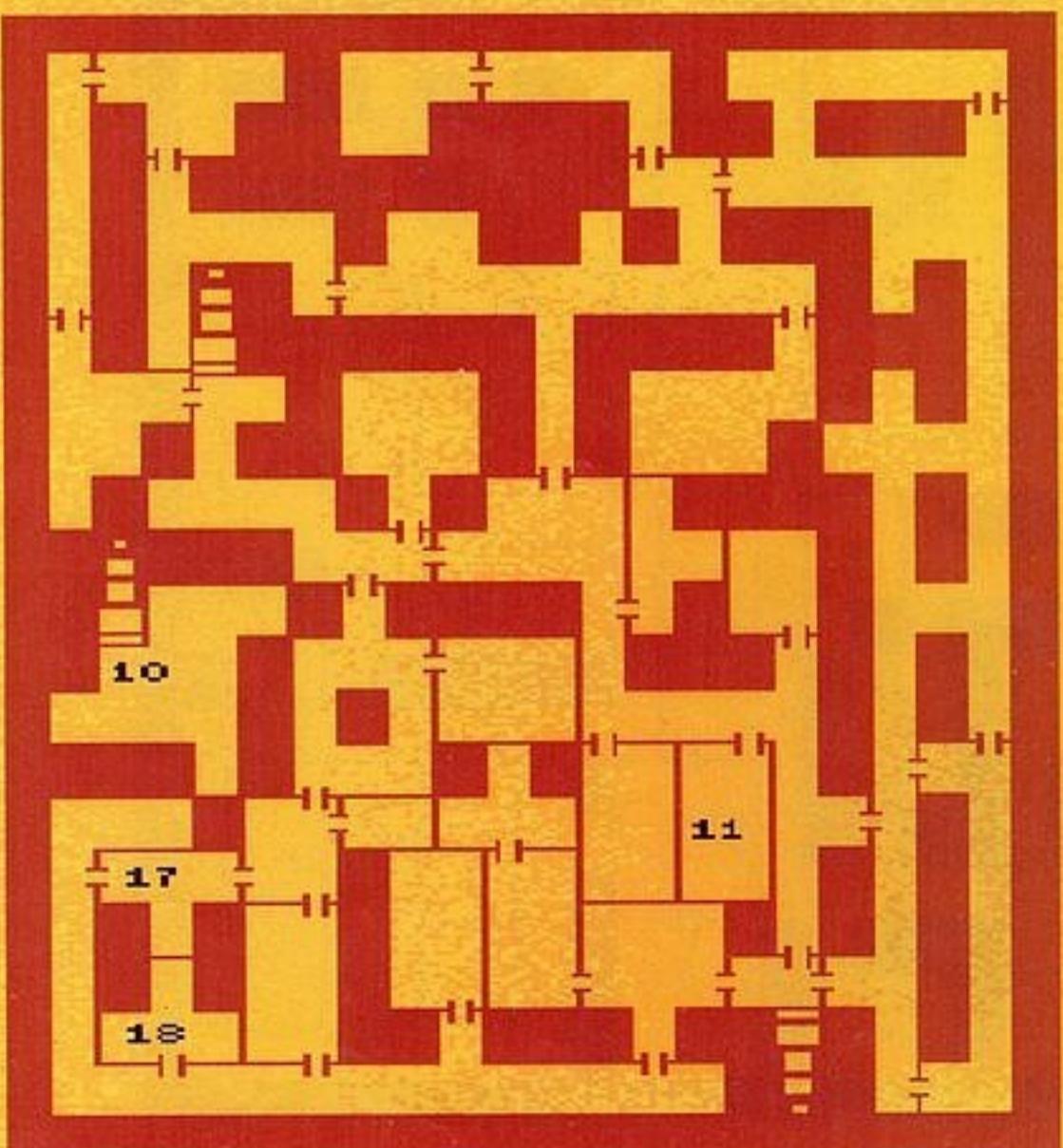


RODIANN
HAR

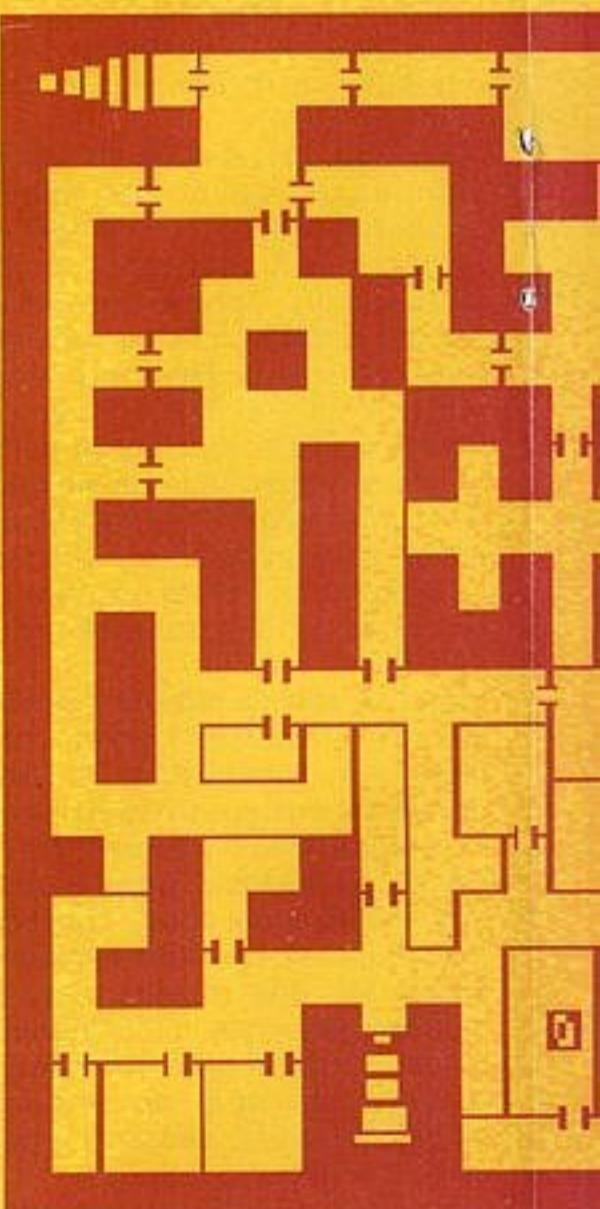


THE LEC

3.PATRO-MUZEUM



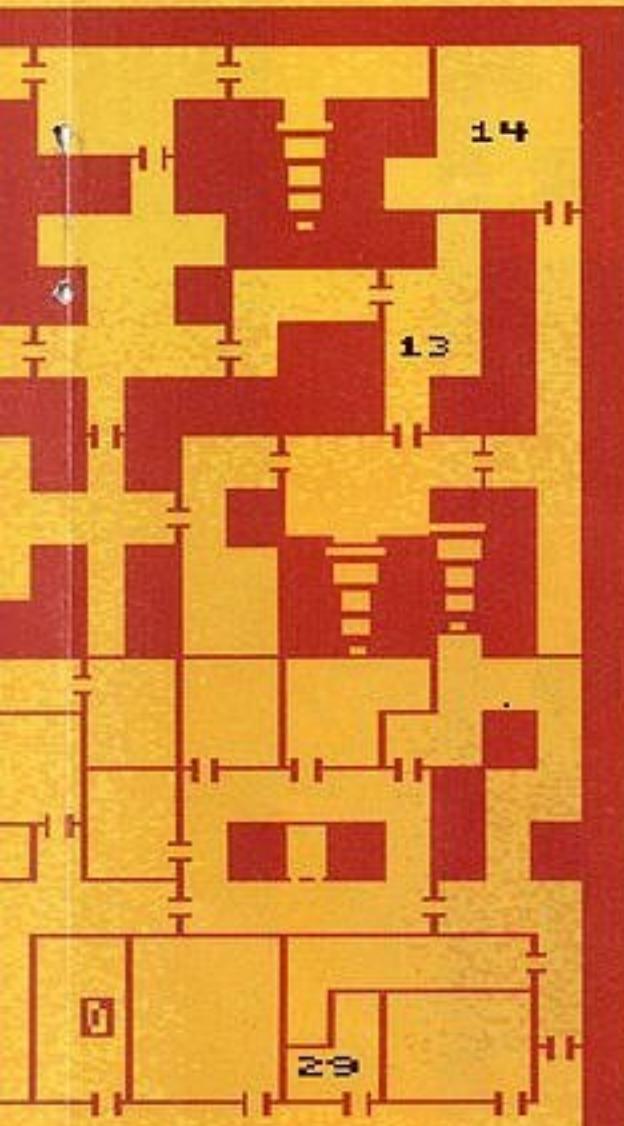
I. PODZEMNI



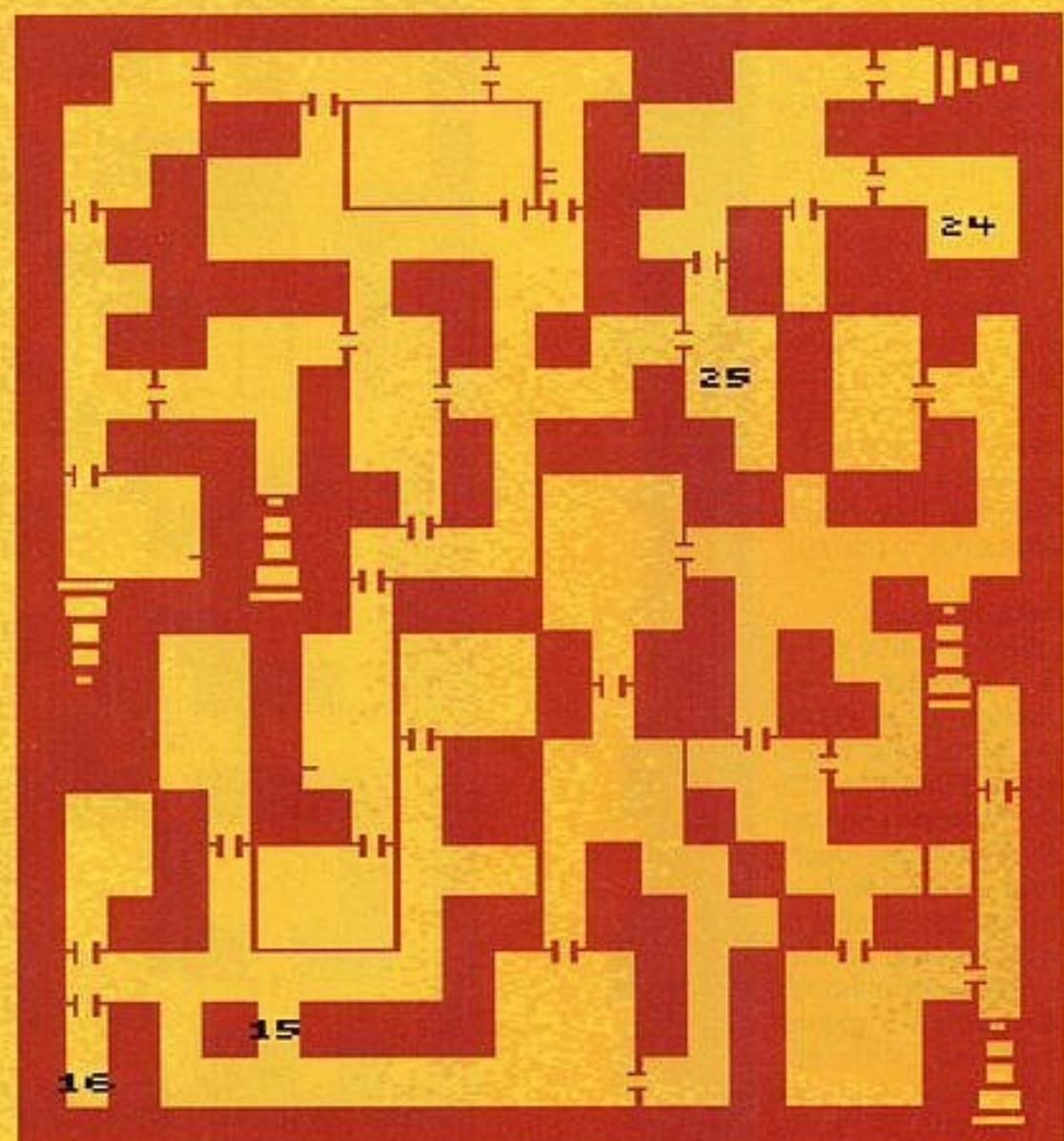
NA
HROBKA

LEGACY

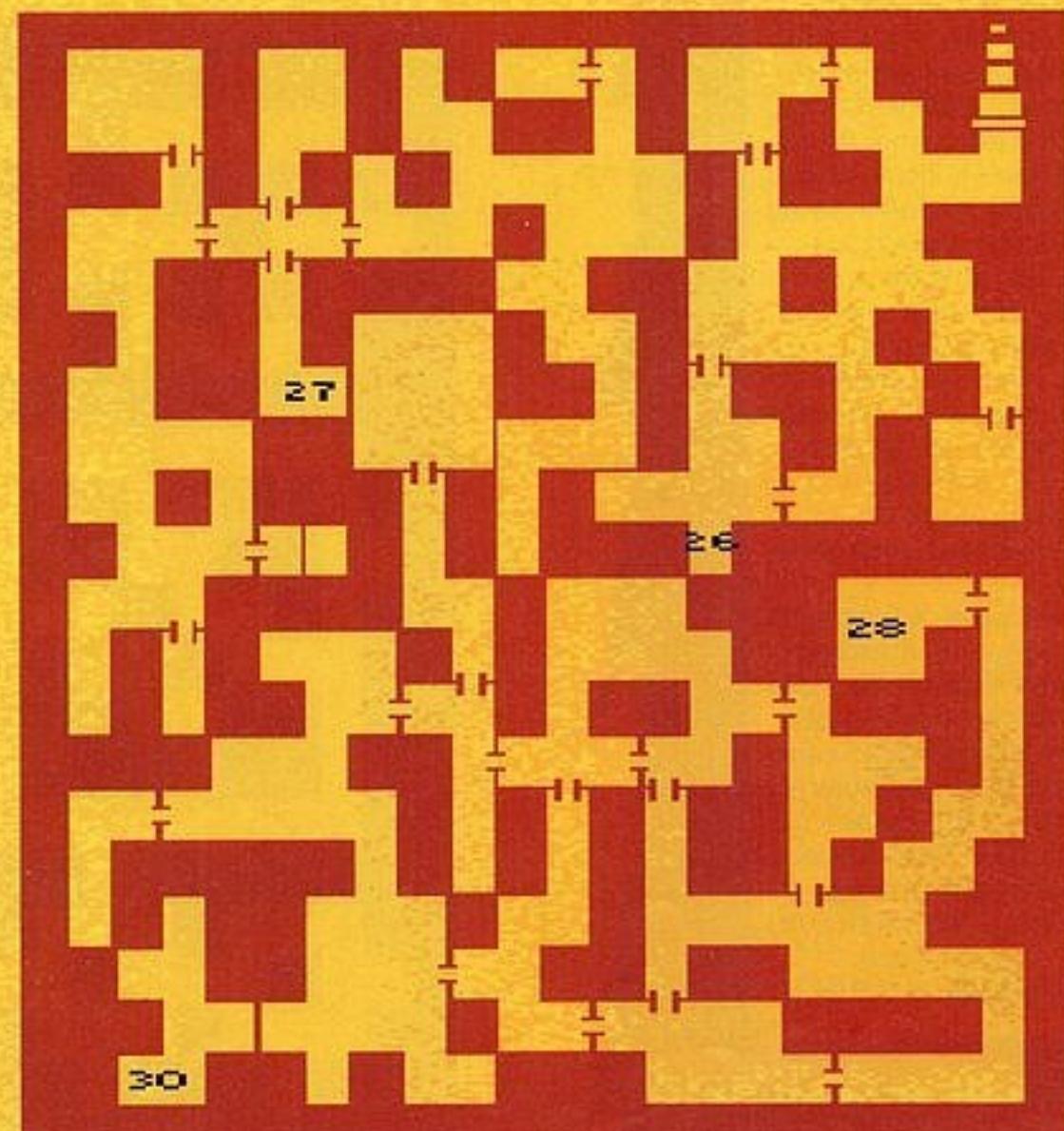
1. PODzemní podlaží



2. PODzemní podlaží



3. PODzemní podlaží



jediným propadlem v tomto levelu skočte do nižší úrovně. Zde seberte Katanu (15) a Astrolabe (16). Dále nasměrujte své kroky opět do přízemí. Navštívte muzeum (třetí patro) a v místě s č. 17 položte Katanu na podstavec (Daisho Stand) a na kamennou podložku před ním umístěte urnu. V místnosti č. 18 opravte znak na zdi (použijte jeho ulomenou část - Metal Crescent). Nyní máte k dispozici samurajské brnění. Projděte zpět všemi patry až do prvního podlaží. V hale najděte obraz Warlocka upalovaného na hranici. Do otvoru v jeho náhrdelníku zasadte zelený drahokam. Plátno obrazu shoří a uvolní cestu do mezipatra s teleportem. Vstupte do teleportační brány, přičemž dbejte na to, aby vás nezrаниly houpající se řetězy s háky, jež chrání samotný portál.

Vítejte v Egyptské hrobce !

Na místě 19 seberte rituální oblek (Ritual Robe) a oblečeť si jej. V místnosti s číslem 20 je skryta píšťala vytvořená z jednoho velkého krystalu (Crystal Flute) - uložte si ji do inventáře. Postupně sešlápněte všechny čtyři nášlapné desky ve středu levelu (označené na mapě) a po otevření zdí za nimi již přijdou na řadu čínské mince. Jakmile vložíte všech pět minci do otvorů na podstavcích v rozích a uprostřed, zjeví se „Karcist“. Zničte jeho srdce a tím sejměte kletbu z rodu Wintropů. Ve hvězdárně (23) otevřete střešní okno a s Astrolabem v jedné ruce pohlédněte dalekohledem na oblohu (netvor Alberoth opustí Zemi a s ním i stvoření bránící schody v druhém podzemním podlaží).

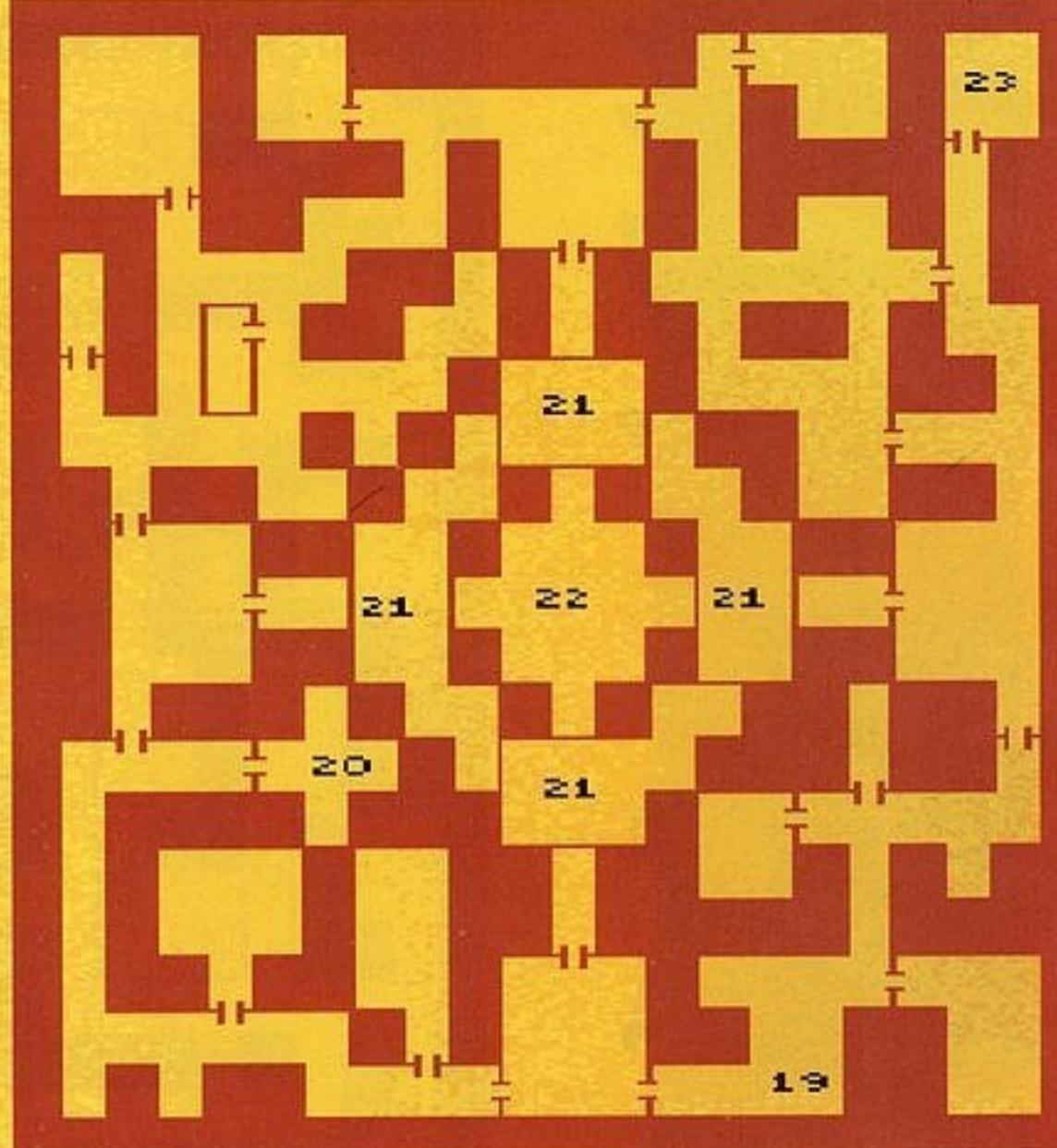
Do tohoto (2.p.p) patra se nyní přemístěte. Vezměte zrcadlo (Vanity Mirror-č.24) a na runu ve zdi (č.25) zakouzlete „Dimensional Rift.“ Sestupte do patra nižšího. Udeřte do gongu a rychle proběhněte nejbližší tajnou zdí. Poté vejděte do dalšího neviditelného průchodu ve stěně (27) a projděte až k oltáři „Vodních démonů“ (místnost 28). Zde zapískejte na píšťalu (Crystal Flute). Poté, co oltář pukne, vyjměte z jeho nitra meteorický kámen (Meteor Fragment) a vrátěte se do prvního podzemního podlaží.

V místnosti č. 29 položte zrcadlo (Vanity Mirror) na zem v místě, kam dopadá paprsek světla. Do otvoru v soše, která se vynořila ze země, vložte meteorit (Meteor Fragment) a získáte tak talisman „The Eye of Agla“ potřebný k průchodu do Belthegorova dominia. Do něj bude směřovat vaše další cesta.

Máte několik možností, jak vstoupit do astrálního plánu: dimensionálními bránami nebo skokem do moře (na místě č. 30 ve třetím podz. podlaží). Celý plán procházejte opatrně vyhýbajíc se pohyblivým dimenzionálním branám až k Belthegorovi (31). Před finálním soubojem musíte vaši postavu co nejvíce vyléčit a nameditovat manu.

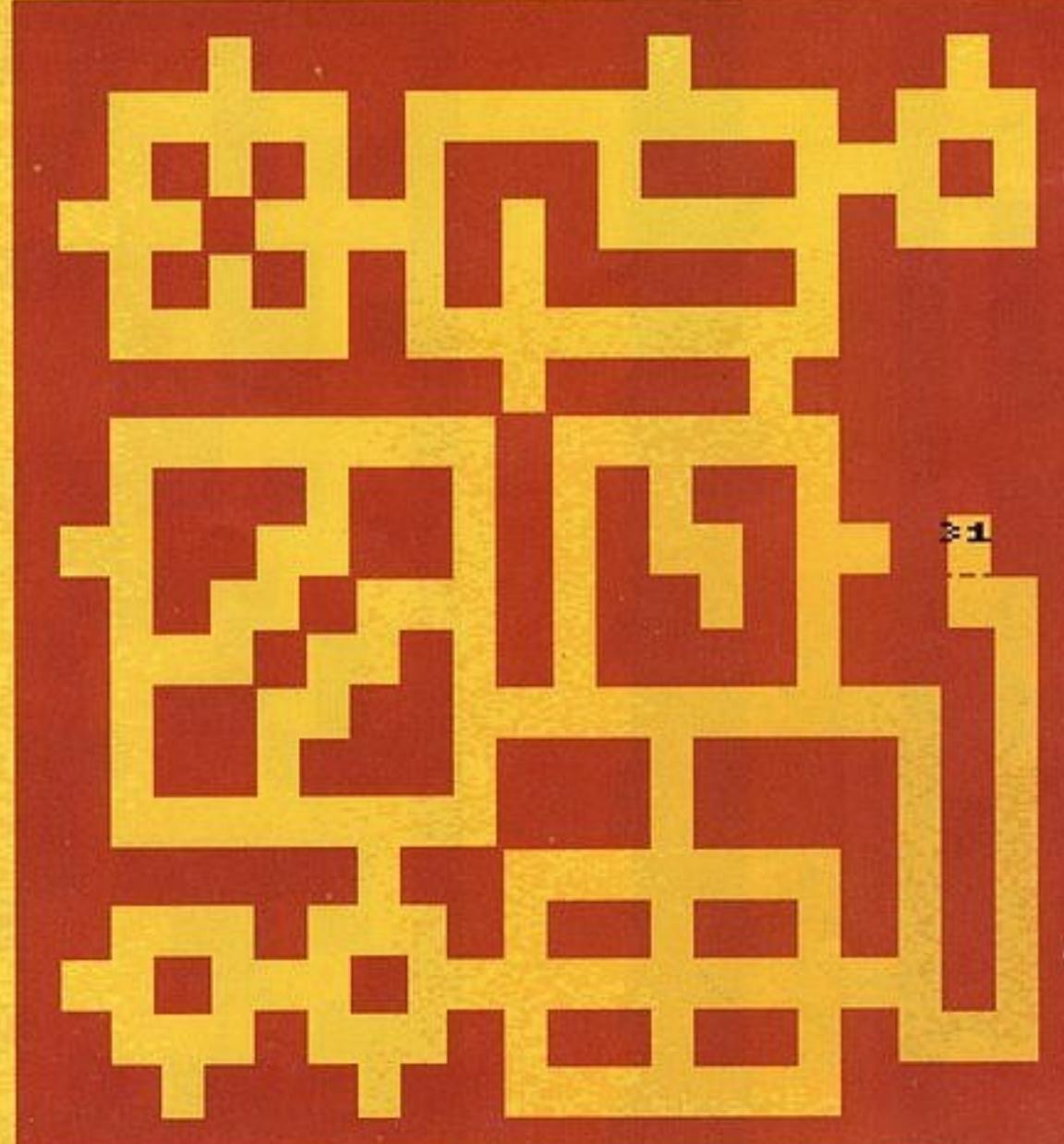
Hodně štěstí přejí Luke & J.F.(K.).

EGYPTSKÁ HROBKA



THE LEGACY

ASTRÁLNÍ PLÁN



SEGA

To musím mit!



SONIC - NEJSLAVNĚJSÍ JEŽEK NA SVĚTĚ

BAREVNÝ KATALOG ZDARMA



Pište na adresu: V - DATART International, P.O.Box 41, 120 00 Praha 2

WALKER

Asi nebudu daleko od pravdy když řeknu, že většina z nás viděla, či se doslechla o filmu Terminátor s A.Schwarzeneggerem. A většina z těch, kteří film viděli si jistě vzpomene na scény, kdy se zoufalí a stateční lidé prohánějí ve speciálních automobilech i po vlastních nohou po zničené zemi pokryté lebkami a vraky strojů, aby se pokoušeli bojovat s obrovskými válečnými robota, kteří ničí lidskou civilizaci. Jistě si vzpomeňte!

Nevím jak vy, ale já jsem cítil spíše s lidmi, než s odpornými ocelovými příšerami. Asi se ptáte, proč všechny tyhle úvahy a srovnání. Rekneme si tedy něco o dalším výtvoru týmu DMA Design firmy Psygnosis, hře WALKER a v závěru se k témtu úvahám vrátíme. Idea: Budoucí války dospely tak daleko, že soupeřící strany si vybudovaly svoje základny v různých časových zónách. Boje tedy probíhají i v těchto zónách.

Náplň Hry: Hráč ovládá joystickem či na klávesnici postavu gigantického ocelového robota, která se pohybuje zleva doprava na obrazovce scrollující zleva doprava. Myši ovládá zaměřovač kterým...kterým...kterým zaměřuje. Tlačítkem myši posílá všechny nepřátele do pekla do doby, než se přehřeje kanón. Potom chvíli čeká až klesne teplota a znova posílá všechny nepřátele do pekla.

Provedení: Excellentní. Animace robota je naprostě neuvěřitelná, pohyb zcela plynulý a hlavně: „hlava“ robota/chodce se otáčí v závislosti na zaměření tak věrohodně, že mám někdy strach, že se Walker usměje, namíří svoje kanóny proti monitoru a vystřelí...

A Na Konec Několik Slov O Tom, Proč Je Walker Tak Skvělá Hra, I Když Je Jeji Náplň Tak Stereotypní: Tak zapř-

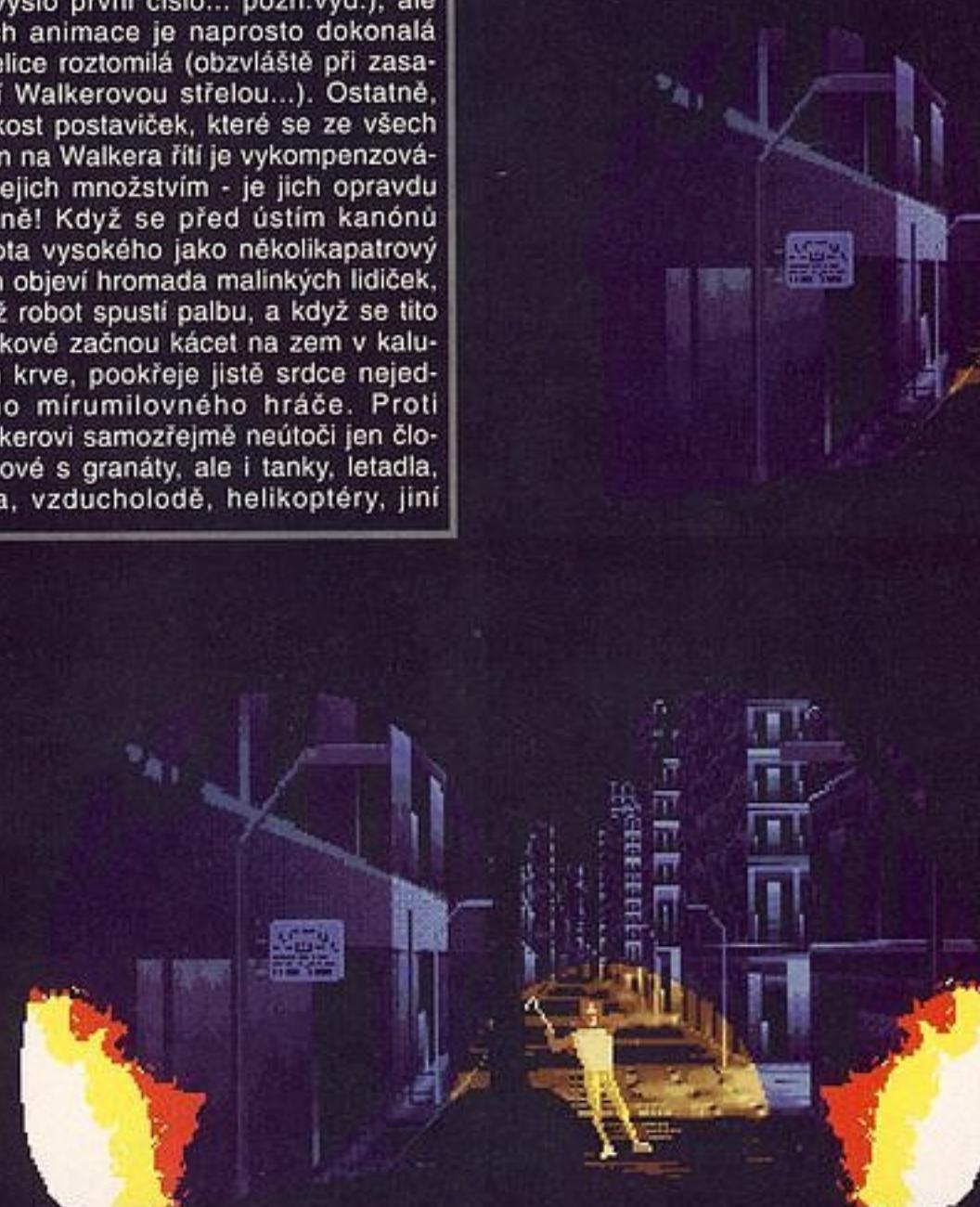
vé; WALKER není určen pro ty, kterým se při pohledu na krev dělá špatně. Komu připadala hra Dylan Dog či Moonstone příliš krvavá, atď se drží od WALKERA raději dál. Postavičky jsou tady sice mnohem menší než u výše zmíněných her, jsou jen bílé a zabírají několik pixelů (to není pravda - nedávno vyšlo první číslo... pozn.vyd.), ale jejich animace je naprostě dokonalá a velice roztomilá (obzvláště při zasažení Walkerovou střelou...). Ostatně, velikost postaviček, které se ze všech stran na Walkera řítí je vykompenzována jejich množstvím - je jich opravdu hodně! Když se před ústím kanónu robota vysokého jako několikapatrový dům objeví hromada malinkých lidiček, když robot spustí palbu, a když se tito lidičkové začnou káct na zem v kalužích krve, pookřeje jistě srdce nejedenho mírumilovného hráče. Proti Walkerovi samozřejmě neútočí jen člověčkové s granáty, ale i tanky, letadla, děla, vzducholodě, helikoptéry, jiní

roboti, automobily, lidičkové na rogalech a další havěť. V rámci hesla „znič všechno, co se hýbe“ se Walker pod vaši kontrolou neštíti střílet ani po parašutistech na bílých padáčích, kteří se po dopadu na zem báječně rozplácnu. Koho by snad přestalo bavit střílet, může si pář lidiček rozslápnou těžkými ocelovými pařaty...

Hra se odehrává ve čtyřech časových zónách: BERLIN 1944, LOS ANGELES 2015, STŘEDNÍ VÝCHOD Současnost a...a...a dál jsem se nedostal. Každá zóna má samozřejmě zcela odlišný ráz, jiné nepřátele a jinou koncovou potvoru; v Berlíně jsou to rakety V2, v LOS ANGELES zase obrovský buldozer ničící vše včetně chudáčka Walkera. Atmosféra všech prostředí je báječně ponurá a temná, a tak krásně vypovídá a charakteru každé války.

Na začátku jsem slíbil vysvětlení svých úvah o filmu Terminátor a bojích lidí s ocelovými monstry. V akčních hrách je sice obvyklé, že hráč ovládá hrdinu, který je lépe vyzbrojen než ostatní postavy a má tak větší šance na přežití. V akčních hrách je obvyklé, že počet mrtvých jde do troj až čtyřciferných hodnot. Obvykle je ale hrdina her alespoň trochu sympatický anebo má k boji proti nepřátelům spravedlivý důvod (TURRICAN 2, FIRE AND ICE, ROBO-

COP). WALKER je ale, alespoň pro mne, obrovskou odpornou příšerou, která zběsile vyhlažuje poslední zbytky lidské civilizace. I když je ve většině her hrdina silnější než ostatní postavičky, tady nemají ostatní vůbec žádnou šanci bez nasazení obrovského množství lidských a materiálních prostředků!!! WALKER nemá žádnou duševní hodnotu. WALKER nemá žádný děj. WALKER nemá žádné speciální zbraně, doplňování energie, nové životy, continue, bonus stages, nic. WALKER není hrou pro mírumilovné hráče. WALKER je morbidní a krvavou podívanou. WALKER je stále opakující se bezhlavou střílečkou. WALKER je ale jednou z nejlepších akčních her, které jsem v poslední době viděl; nečini si nároky na ideovost námětu, ale svým zpracováním je prostě neprekonatelný. Ještě nikdy jsem neviděl, aby tak malinké postavičky explodovaly tak věrohodně... ICE



Název hry:	Walker
Firma:	DMA Design/ Psygnosis
Rok výroby:	1993
Typ hry:	strílečka
Na počítač:	Amiga
Originalita:	95
Zábava:	90
Prostředí:	80
Grafika:	65
Hudba:	70
Efekty:	80

EXCALIBUR verdikt: 83%

Poznámka: Jen pro otrávené chodce!





WAR IN THE GULF

Kdybys měl hodnotit hru WAR IN THE GULF podle originality nápadu, asi by to příliš dobře nedopadlo. Systém a provedení hry je naprosto shodné s jejími předchůdci - TEAM YANKEE a PACIFIC ISLANDS.

Kdybys měl hodnotit hru podle úvodního dema, musel bych ji na místě zavrhnut - demo je příjemně pomalé na AMIGE i na PC a kromě věty „Let's go kick some ass“ tady není nic zajímavého.

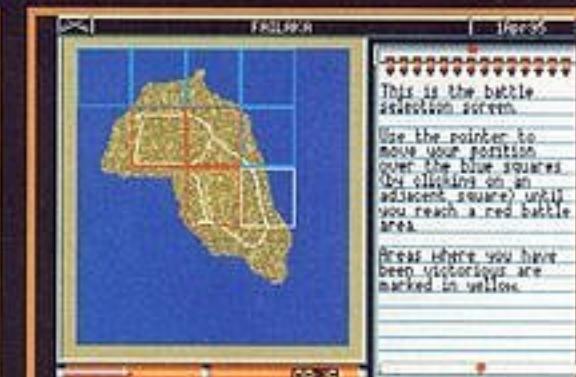
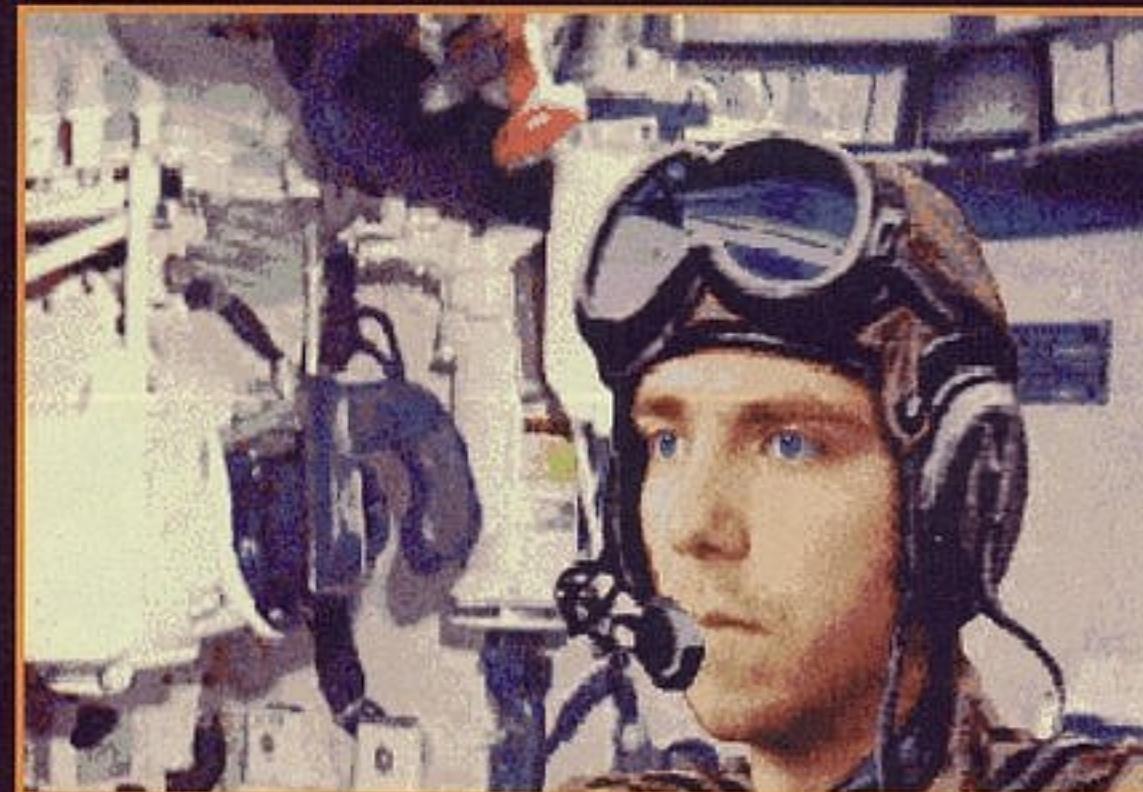
Kdybys měl hodnotit stupeň reality, tedy to, jak hra odpovídá skutečné válce v zálivu, musel bych se opovržlivě pouštmat - osvobození Kuvajtu neprobíhalo v nijak úporných tankových bitvách - demoralizovaní Iráčtí vojáci se vzdávali téměř bez boje. Větší část operace Desert Storm byla vedena ze vzduchu a tanky a obrněná vozidla prováděla podpůrné operace. Na obhajobu firmy EMPIRE ale uvedu, že hra WAR IN THE GULF je zasazena do roku 1995, tedy do druhé války v zálivu...

Kdybys měl hodnotit prostředí, ve kterém se hra odehrává, asi bych programátory EMPIRE označil za zeměpisné pomatence; geograficky sice prostředí odpovídá skutečnosti, bojuje se na skutečných ostrovech u Kuvajtského pobřeží i v existujících lokacích ve vnitrozemí, ale vzhled krajiny je přinejmenším podivný. Uvážme-li, že Kuvajt jako pouštní emirát je ve hře téměř z poloviny pokryt neproniknutelnou džunglí, musíme se alespoň pousmát, když už ne znechuceně odvrátit.

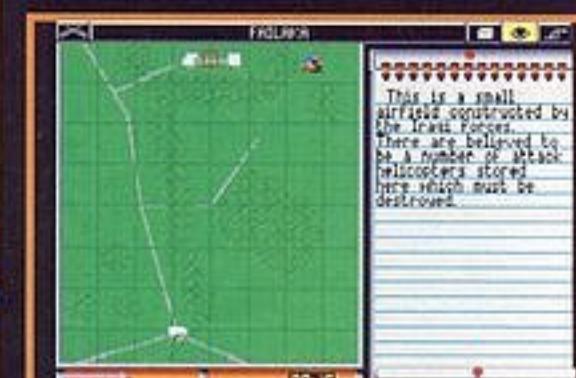
Ale kdybyste se mě teď zeptali, co je na hře WAR IN THE GULF vlastně kvalitní, odpověď by vás možná trochu překvapila: „WAR IN THE GULF je excellentní a jednou z nejlepších válečných strategických her všech dob!!!“.

Pro ty z vás, kteří znají hry TEAM YANKEE, PACIFIC ISLANDS či recenze na PACIFIC ISLANDS z EX13/92, tato recenze zde končí konstatováním, že WAR IN THE GULF je pouze spousta nových misí do PACIFIC ISLANDS s malíčkým rozdílem; zelená tráva se změnila ve žlutý písek a zelená barva tanků se změnila v okrově žlutou.

Pro ty ostatní ještě několik slov. WAR IN THE GULF je, stejně jako předešlé díly, strategickým simulátorem čtyř tankových jednotek, každá o síle čtyř bojových vozidel. Na mapě bojiště hráč ovládá každou



Mapa prvního ostrova se třemi bojišti.



Bojová mapa místa prvního konfliktu.

jednotku odděleně a určuje směr pohybu. Je možné také zvolit reálný pohled každé jednotky a zaměřovačem likvidovat nepřátelské tanky a zařízení. Všechny čtyři týmy lze ovládat individuálně či společně na obrazovce rozdělené do čtyř částí (příčemž počet částí obrazovky odpovídá počtu jednotek, to znamená, že čtyřem jednotkám odpovídají čtyři části; první jednotce první část, druhé druhá, třetí třetí a konečně, překvapivě, čtvrté čtvrtá). Můžeme se jen dohadovat, co by se stalo, kdyby jednotek bylo pět, potom by pravděpodobně první jednotce odpovídala první, druhé druhá, třetí..... GRRRRRRR - moc sluníčka!). K dispozici jsou různá bojová vozidla; silně opancéřované tanky s krátkým dostřelem a slaběji opancéřovaná vozidla/nosiče dalekonosných raket. Ve hře samotné jsou výborně zachyceny všechny faktory tankové války - tanky se prohnávají po silnicích,

brodi se přes řeky, prodírají se džunglí, osvobožují a brání města... Rozmanitost terénu dává prostor k obrovskému množství kombinací a strategických postupů. Krásá!

Pokud jde o náplň jednotlivých misí, je velice bohatá; hledání mostů, ochrana měst, obrana spojeneckých konvojů, ničení raketových nosičů, dobývání strategických pozic, hledání ukrytých tanků. Je tady i pár nových nápadů jako třeba osvobození vesnice bez poškození jediné budovy, zpomalit a zastavit postupující kolonu Iráckých tanků o síle zhruba 80 vozidel, zastavit hoření unikajících plynů atd.

Ovládání je velmi snadné a přehledné, a tak se hráč může plně věnovat vymýšlení strategických tahů a fint. Po grafické stránce není WAR IN THE GULF nicím převratným, celkem detailně provedená

přiblížovací grafika tanků je mírně nedoceněna, protože každý rozumný hráč (třeba já) má externí pohled přepnut na INFRA vidění, protože nepřátelské tanky nejsou za normálního světla na pozadí lesa skoro vidět. Hra má samozřejmě i svoje chyby, ale o těch jsem se zmínil už na začátku a tak raději skončím.

Ano, WAR IN THE GULF je pouze spousta nových misí do PACIFIC ISLANDS, ale to je právě ten důvod, proč je tahle hra tak výborná! ICE

Název hry: War in the Gulf

Firma: Empire

Rok výroby: 1993

Typ hry: strategie

Na počítač: MS-DOS, Amiga, ST

Originalita: 80 XXXXXXXXXXXXXXXX

Zábava: 90 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Prostředí: 80 XXXXXXXXXXXXXXXX

Grafika: 60 XXXXXXXXXX

Hudba: -

Efekty: 50 XXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 72

Poznámka: Je to stejně jako PACIFIC ISLAND. No a co?

Helikoptéry jsou po útoku malíčko poškozeny.



Výchozí pozice Týmu KUWAIT.



INFRA pohled na nepřátelské letiště s radarovým zařízením.

Zvětšený výřez mapy.



Názorný příklad alkoholu za volantem.



Myslete si o tom cokoli, ale hry typu DUNGEON jsou prostě nejlepší (nazory uvedené v autorizovaných recenzích nemusí být výjimkou nazory celé redakce - red.) (Tehla je ale MOJE recenze, a tak tady budou MOJE nazory! - ICE). Hráč má téměř neprostou svobodu pohybu a jednání. Je tady všechno - spousta předmětů, řešení logických problémů, boje, kouzla, mapování... Proste DUNGEON je DUNGEON!

Jakmile se objeví nová hra tohoto typu, uchýlí se většina skalních pařanů do svých temných služí (tj. domů k počítači) a prohání svoje počítačové postavy a postavíků dalšími chodbami, jeskyněmi, lesy, městy atd.

Není těžké uhádnout, že ISHAR II je právě takovýmto „dungeonom“. Francouzská firma Silmarills nasadila prvním dílem (který se shodou okolností jmenoval ISHAR) latku opravdu hodně vysoko. ISHAR II tuto latku nejen s přehledem překonal, ale dokonce posunul standard dungeonů zase o trochu výše.

Nemá asi smysl vysvětlovat podstatu dungeonů. Zajímavější snad bude říci, cím se ISHAR II liší od svého předchůdce a od dungeonů vůbec. Upřímně řečeno, rozdíly jsou skoro všude; ISHAR II je rozsáhlější, rychlejší, graficky mnohem pracovanější (a to je co říci!), jiný je systém kouzel a je tady spousta nových a originálních nápadů.

Na rozdíl od prvního ISHARu se hra neodehrává na území jedné země, ale je rozdělena na sedm ostrovů - každý zcela jiný. Dnes již nikoho nepřekvapí dungeon, který se odehrává na planině či v lese, nikdo se nepozastaví nad rozsáhlým městem či podzemními kobkami. Jsem si ale zcela jist, že každého zarazí, když bude v dungeonu chodit nahoru a dolů po zasněženém úbočí hory či po můstcích ve vesnici ve větvích stromů!!! To tady opravdu ještě nebylo.

Na nové nárazy narazíme skoro na každém kroku; ve vesnici na prvním ostrově se ozývají podivné zvuky ze studny - stačí zatočit rumpalem a na vědru se krčí jakýsi neštastník. Na tomtéž ostrově žije kouzelník, který za mírný obnos poradí, jak se dostat na další ostrov; stačí vypustit orla, který je na prodej v sousedním ostrovním městě a jeho oči objeví další zemi. Nakupování a používání rozličných zvířat se v dungeonech objevuje také poprvé; ve městě se jistě nevyhnete uvrhnutí do



ISHAR II



žalaze. Vězení je jediný čtverec - síně s klenutou klenbou a zavěšenou dveřmi. Gestě z vězení je ale úplně jednoduchá - stačí ve městě koupit straku a ve vězení ji potom pustit skrz dveře na svobodu. Samou radost vám přinese vyloučený klíč. Snadné, že? Pokud budete mít pocit nedostatku peněz, není nic snazšího než vyloupit městskou banku, i když je její ochrana velmi silná.

Nový je i systém kouzel; už není potřeba se kouzla za těžké peníze učit ve školách; kouzla přibývají automaticky se zvysující se zkušenosti a jsou aktivovány přímo z hlavního herního pohledu. Stejně jako v prvním dílu je tady i kouzlení „do magického hrnce“ mixováním rozličných případ - od nejrůznějších lektvarů až po houby a horské květiny. Nutno poznámenat, že bez manuálu je zhola NEMOŽNÉ namixovat jediné důležité kouzlo.

V obchodech ve městě je k dispozici hromada nejrůznějších mečů, palic, luk, kuší, štítu, brnění, kouzelných lektvarů, potravin, speciálních oděvů, zvířat a dalšího užitečného, i když obvykle velmi drahého harampádi, které jistě potěší oko každého dobroruha. K dispozici jsou samozřejmě i zájezdoví hostince s jídlem, odpočinkem a zajímavými informacemi.

ISHAR II má samozřejmě i svoje chybíky; automapování, které u prvního dílu tolík chybělo, chybí bohužel i tady. Jakési mapy tady sice jsou, ale přesněji se podle nich orientovat téměř nelze. Jediný užitek z mapy je ve městě, ale pouze v případě, že si ji překreslite na papír a budete vписovat jednotlivá místa. Potvory, které zabijete jednou, se na stejném místě objevují znova, pokud na toto místo znova vstoupíte. Mimo hospody není možné spát, a tak je uzdravování omezeno pouze na kouzla, což je obvykle dosti namáhavé a vyčerpávající. Hra je poměrně složitá a rozsáhlá, a proto ji doporučuji jen otrým pařanům. Ale doporučuji ji opravdu vřele!!!

ICE





SVĚTY LEGENDY (LEGEND 1, LEGEND 2)



Vdávných dobách, kdy magie byla nová a divoká, nastal čas velké legendy... Zlo staré jako sám svět se neklidně převalovalo v divokém spánku, sní sny o násilí a temnotách... Tyto sny byly tak silné, že rozvlnily hladinu rovnováhy na březích naší reality. Někteří zasaženi myšlenkami temna, stali se jedním a povstali v království chaosu. A oni to byli, kteří rozpoutali válku v zemi Trazere, vraždice a plenice vše ve své cestě...

Je to čas hrůzy, čas bolesti...

Proč král svůj lid opustil a proč svá vojska bránit zemi od útlaku a ničení neposlal? Strach zachvátil všechny, zuřivé hordy táhnou krajinou, zanechávajíce za sebou jen trošky a smrt...

Již nebylo v co doufat, avšak Bohové se slitovali a seslali čtyři dobrodruhy...

Ze severních svahů sestoupil mocný Berserker, strašný zabiják, mistr v řemesle válečnickém. Z pouště na jihu připutoval moudrý Runemaster ozbrojený tajemnou magií. Troubadour si čarovně písne a rychlý meč ze západních lesů přinesl a z východních dálav. Assassin, mistr hbitosti a neviditelnosti přišel.

Mohli by tito hrdinové spasit království? Nebo, stejně jako mnozí před nimi, také zklamou?

V dávných dobách, kdy magie byla nová a divoká, nastal čas velké legendy...

Odvážní bojovníci, moudří mágové, fantazie, dobrodružství. MINDSCAPE, softwarová firma, která nám již nejednou popletla hlavy hrami v hlavní roli (např. KNIGHTMARE nebo MOONSTONE). Tentokrát vás seznámí s LEGEND, u nás sice méně známou, ale přesto celkem zajímavou hrou. Jde o nové zpracování dnes již klasického tématu o boji dobra se zlem, o válce hrdinů proti hordám zuřivých orků, koboldů a vlkodlaků.

Na počátku si v menu navolíte jména a pohlaví všech hrdinů. Můžete také upravovat jejich vlastnosti s pomocí čtyř základních živlů. Země je silná a houževnatá, ohně rychlý a bystrý, vítr je rychlý a obratný a ve vodě se skrývá vitalita a pohyblost. Když se vám bude zdát vše v pořádku a není již co upravovat, klikněte na OK a legenda začíná...

Dobrodruzi se ocitají v divočině a jediné co znají jsou jména měst a datum. Mají u sebe nějaké základní vybavení, nekvalitní zbraně a zbroje, magické svítky se slabými účinky atd.

Každého legendárního hrdinu napadne zamířit k blízkému městu či vesnici. Jakmile družina projde branou, objeví se na obrazovce vcelku pěkný obrázek prostředí, ve kterém se nacházíte a seznam institucí a obchodníků, které

Název hry: **Legend**

Firma: **Mindscape**

Rok výroby: 1991

Typ hry: **dungeon**

Na počítač: **Amiga, MS-DOS, ST**

Originalita	90	xxxxxxxxxxxx
Zábava	90	xxxxxxxxxxxx
Prostředí	90	xxxxxxxxxxxx
Grafika	85	xxxxxxxxxxxx
Hudba	85	xxxxxxxxxxxx
Efekty	85	xxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdict: **70°**

můžete navštívit, případně i jiné možnosti. U kováře můžete koupit nebo prodat zbraně či zbroje, u alchymisty zas různé vše či méně magické předměty. V lékárně si Runecaster může doplnit zásoby svých magických ingrediencí. V chrámu můžete oživit své padlé, koupit léčivé lektvary nebo si vymodlit trochu štěsti.

Pověsti vypráví o tajemstvím zahalené Hildě z města Treihadwyl a o vstupu do podzemních katakomb v jejím sídle. Gilda je také místem, kde mohou dobrodruzi postupovat na úrovni zkušenosť. V podzemních chodbách se nachází mnoho kouzelných i nekouzelných pokladů, klíčů a dveří, ale také nemálo příšer a bestií, které je stráží.

Pokud se spolu se svojí družinou do podzemí vypravíte, změní se obrazovka potřetí. Uprostřed je znázorněna a vše v ní je zobrazeno

v rohové 3D? grafice. V levé části obrazovky jsou postavičky dobrodruhů na kamenných dlaždicích, u nich jsou sloupce lebek značících hodnoty životů a štěsti. Vpravo jsou jiné bloky, které znázorňují ruce a magické vybavení členů družiny. V jeskyních je automaticky zapnuté mapování, které je úkolem dráčka Elliota. Dobrodruzi pobíhají kam jim ukážete, z místo do místo, a zanechávají za sebou vylomené truhly a krvavé stopy na podlaze.

Jestli chcete, zůstaňte v podzemí, já mám rád volné nebe nad hlavou a vítr ve vlasech. I na mapě chodí družina tam, kam kliknete. Kromě obyčejných měst a vesnic je zde také bájně město Fagran, ležící daleko na severu, klíč od jeho bran musíte nalézt někde na svých cestách. Vysoko v horách se nachází kamenný Moonhenge, v němž mohou hrdinové invokovat magické síly. Na západě se tyčí Dark tower, jejíž pán, mocný to černokřešník, vás nevpustí, dokud mu nefeknete jeho jméno. V horách ve středu kontinentu se skrývá Ancient, Starobylý, poslední z mistrů staré magie. Od něho si můžete Runemaster kupovat nové runy na silnější kouzla.

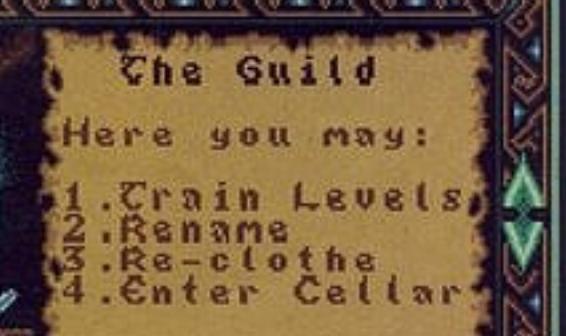
Při putování krajinou se střežte setkání s nepřítelem, vždyť co zmohou čtyři, byť ke všemu odhadlaní dobrodruzi, proti rozvztekleným hordám. Když už se vám poštěstí setkat se s nepřátelskou armádou, máte možnost se skrýt nebo útočit. V případě, že jste zešléli nebo selhal úkryt, obrazovka se změní do Dungeonové podoby a divoké bestie vás většinou roztrhají na kusy a roznesou na čepelích mečů.

Na konec jsem si nechal systém magie, kterým se Legend zcela liší od naprosté většiny her. Jde sice o runovou magii, stejně jako v Ultimě Underworld, avšak

v Legend nejsou stanovená hotová kouzla, ale pouze runy, které se dělí na skupiny základních, které udávají tvar a směr a na zbytek, který udává efekt a sílu. Jakou kombinaci zvolíte, záleží jen na vás. Můžete tvořit kouzla, která nikdo před vámi nepoužil, avšak magie je krásná i nebezpečná, jednou poskládáte runy špatně a vás čaroděj zahyne v plamenech.

Druhé pokračování, **Worlds of Legend - Son of the Empire**, se od první části liší pouze novou zápletkou, která je na daleko horší úrovni. Grafika a zvuky jsou také stejné. Herní systém i ovládání zůstaly nezměněny.

V zahraničí je Legend (a její pokračování) velice populární, a přesto, že námět zdaleka není originální a ovládání bude působit začátečníkům problémy, jde o celkem dobrou a zajímavou hru. Yan



Treihadwyl
You may visit:
1. Blacksmith
2. Cavern
3. Artificer
4. The Guild



The Guild
Here you may:
1. Train Levels
2. Rename
3. Re-clothe
4. Enter Cellar





MANIAC MANSION III ŠÍLENCŮV DŮM II

Aopět jsme si museli počkat na další projekt od Lucasfilmu. Poslední dvě hry: *Indy IV* a *Monkey Island II* byly velkými hity minulého roku, takže další připadné veledílo bylo s napětím očekáváno. V červnu 93 jsme se ho konečně dočkali a zjistili jsme, že bylo opravdu na co čekat. *Maniac Mansion II* byla poslední kapka do džbánu. Na vědomost všem se dává, že Lucasfilm dohnal Sierru a stává se jejím společníkem na nejvyšší příčce výrobců adventur. Po počáteční nejistotě se z pařby *Maniaka II* stala totální euforie, která od dob *Hero's Questu III* a *Indyho IV* zatím u adventur neměla obdoby. *Maniaka II* jsem samozřejmě okamžitě dohrál a řešení jsem pro vás sepsal. S návodem to sice není taková švanda, ale *Mansion II* je hra poměrně složitá, na které by si i skalní pařani mohli vylámat zuby. Nejdříve si však povíme, o čem vlastně pojednává. Na konci recenze vám slovem STOP oznamím, kde začíná návod, aby ti, co o něj nemají zájem, mohli rychle přestat číst. Komu paměť sahá až do temných počátků pařanského úsvitu, jistě si vzpomene na *Maniac Mansion I*. Důvtipný příběh třech hrdinů v domě šíleného profesora Freda a jeho dábelské manželky Edny byl tak zamotaný, že si z něj pamatuji jen velmi málo. Kdybych *Mansion I* měl dohrát podruhé, musel bych na všechno přijít asi znova. *Mansion II* je obdobný případ. Vaši tři hrdinové mají za úkol zastavit fialové chapadlo před napitím z otrávené řeky. K tomuto fatálnímu činu (chapadlo totiž zmutuje a ovládne svět) došlo ale již včera, takže vás profesor Fred nacpe do přístrojů času a poše do včerejška kalamitu zastavit. Cestování časem je však nejistá záležitost a občas dojde k záhadnému zmizení. Laverne se po velkém putování probere v daleké budoucnosti, Hoagie se probere v daleké minulosti a Bernard zůstane v současnosti. Jedinou záchrannou ztracených druhů je možnost posílat si věci stroji času. Takový stroj času v této hře vypadá jako normální kadibudka se sedátkem a splachovadlem zvaná Chron-O-John. Spláchne-li Hoagie něco v minulosti,



objeví se předmět v budoucnosti, kde ho Laverne na něco použije, apod. V každé ze třech časových rovin musí váš hrdina vykonat spoustu práce, aby získal přívod energie ke svému stroji a tím ho učinil provozuschopným. Až budou všechny tři stroje v pořádku, vrátí se Laverne s Hoagiem do současnosti, aby konečně mohli být vysláni do včerejška, kde dojde k utkání s chapadlem. No vidíte, snažil jsem se vám příběh naznačit co nejjednodušším způsobem a vyšel z toho docela zmatek.

Celá hra je v podstatě zmatenou komedií, u které se sem tam srdečně zasmějete, avšak většinou s hlavou v dlaních dumáte nad zápletkou. Pokoušíte se zařadit si nalezené předměty a informace do škatulek tří časových rovin. Aby víno nalezené v minulosti zkyslo na ocet, který potřebujete, musíte jej zakopat a vykopat v budoucnosti. Aby jste v čase budoucím mohli použít vysavač, musíte ze současnosti poslat plány na jeho výrobu.

bu do minulosti. Tam tyto plány dáte patentovat, vysavač bude vynalezen dříve a dostane se do všech amerických domácností, mimo jiné se objeví také v budoucnosti, kde ho použijete, atd., atd. Takovýchto skopičin na vás Lucasfilm přichystal hromadu, ve které se budete přebírat tak dlouho, až zakysnete a přečtete si návod.

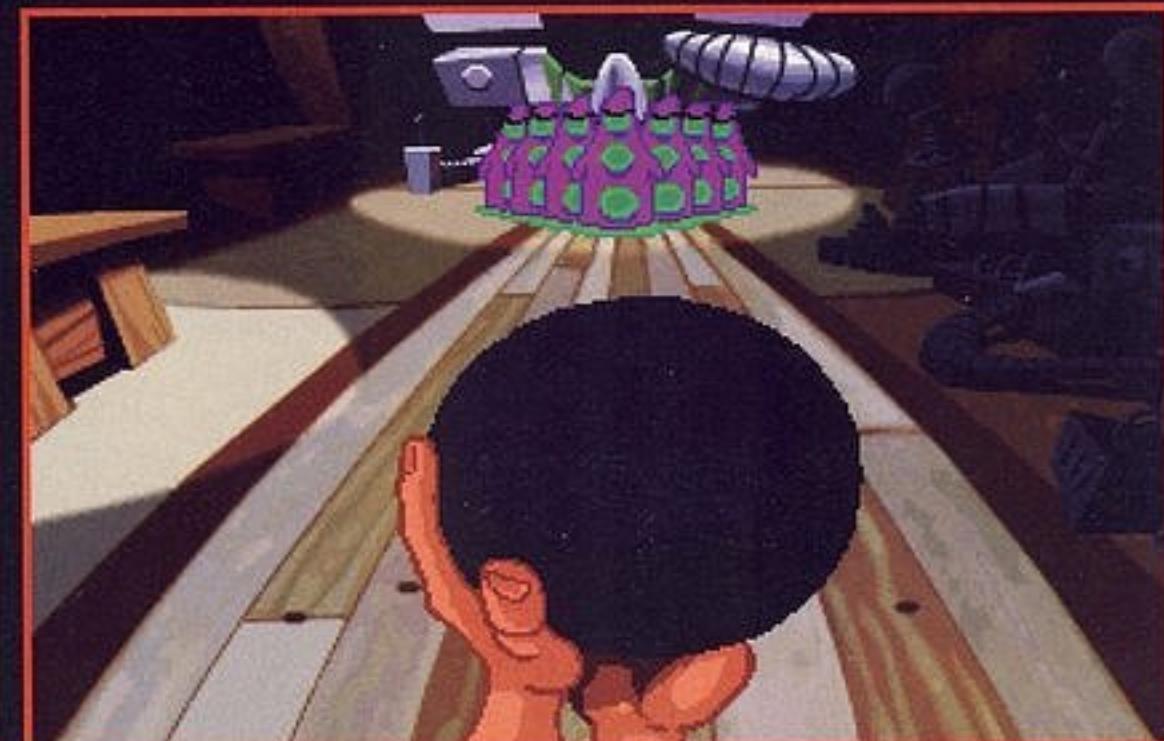
S politováním musím konstatovat, že tolik oplakávané nelogické problémy zavedené do adventur firmou Sierra se bohužel objevily i v tomto produktu Lucasfilmu. Kromě nich se setkáte i s několika ubohostmi jako je tato: nemáte klíčky od auta. Kde je hledat? Řešení je ostudou celé hry - musíte chodit po místnostech šílenecova domu a zavírat dveře! Klíčky budou vloženy v zadní části jedněch z patnácti dveří. Tomu říkám slovem, které bohužel nemohu publikovat. Jinak je Maniac Mansion II super adventura, mimo jiné také výborně naprogramovaná. Něco takového, jako čekání, až se

určitá partie hry nahraje do paměti, je minulostí. A teď přichází místo, na které někteří čekali, ba jej i hledali a jiní radši odvrátí zrak. STOP.

Jelikož se jedná o návod složitý a rozsáhlý, budu používat některé zkratky. Namísto Hoagie budu používat Tlustý, namísto Laverne Holka, mumie bude strýček a z Bernarda udělám BERTU. Splachování věcí do Chron-o-Johnu budu zkracovat na: „pošli kladku tlustému“, atd. A budu vám raději tykat, abych ušetřil místo.

Tvým úkolem bude uvést do provozu všechny tři Chron-O-Johny v časových rovinách tím, že jim zajistíš přívod elektrického proudu. Nejdříve s Bertou otevři hodiny a podívej se na druhou část úvodního dema. Až se stane časové neštěstí, seber plány zpod nástěnky a pošli je tlustému (použij manuál). S tlustým jdi do domu, vlez do hodin, promluv si s Red Edisonem a plány mu dej. Edison ti vyrobí baterii, přineseš-li mu olej, ocet a zlato. Pero bude zvláště složitým problémem, takže nejdříve o něm: jdi před dům ke schránce, vezmi dopis a pošli ho Bertovi. S Bertou odnes dopis Dwaynovi do prostředních dveří v prvním patře. Seber startovací pušku Flag gun a jdi do haly v přízemí k obchodníkovi (Cigar salesman). Použij praporkovou pušku na pravou pušku na stole a požádej obchodníka o cigaretu. Otevři mřížku v zemi před krbem, zažeň do ní cvakavé zuby a seber je. Zuby, cigaretu a pravou pistoli pošli tlustému. S tlustým jdi do haly, dej Washingtonovi zuby a cigaretu a připal mu pistoli. Seber přikrývku (Blanket) a půdou vylez na střechu. Zacpi komín přikrývkou. Vrat' se do haly a vezmi zlaté pero, v kuchyni seber olej a v pokoji Franklina seber láhev vína. Víno dej Jeffersonovi na zakopání do časové kapsule, v budoucnosti z něj bude již ocet - poslední komponent do baterie, ale o tom později.

Nyní musíš získat diamant do poškozeného stroje času v současnosti. Přepni tedy na BERTU, jdi do kuchyně a vezmi odkafovač (Decaf coffee). Tento prášek nasyp Dr. Fredovi do kafe, až si ho položí





na stůl. Jen co se napije, dokonale usne. Vezmi si videokazetu z pokoje zeleného chapadla a jdi si promluvit s Ednou do patra druhého. Zkus do ní strčit a uvidíš, že se jí jen tak nezbavíš. Nyní jdi s tlustochem k Red Edisonovi, dej mu zlaté pero a olej a vezmi si jeho nový vynález Levoruké kladivo. Jdi nahoru do ateliéru Jeda a Nedu. V nepozorované chvíli jim vyměň kladivo za Levoruké. Přepni na Berta a strč do Edny, která se teď již nemůže chytit sochy. Vlož kazetu do videa. Podívej se zblízka na monitor a stiskni nahrávání (Record). Až doktora odvedou, přetoč kazetu na začátek, přepni spínač vpravo na EP a záznam si přehrav. Měl bys' zahlédnout číselnou kombinaci otvírání sejfu. Jdi do přízemí do Fredovy kanceláře, otevři sejf a vezmi smlouvu.

Prolez krkem v hale na střechu a vlez do okna. Uvnitř rozvaž doktora a lano rovnou použij na kladku venku na střeše. Jdi před dům, kde přivaž lano na strýčka. Vrať se na střechu a za lano zatáhni. S tlustým vezmi červenou barvu z pudy a pošli ji Bertovi. S ním jdi zpět ke svázanému Doktorovi, nabarvi strýčka na červeno a prohod ho s doktorem. Přivaž lano k doktorovi a zatáhni za něj. Jdi do kuchyně a seber pravé kafe, stav se také v prádelně a z růžové skříňky vyndej trychtíř. Prolez do sklepa a spícímu Fredovi nalij kafe do pusy trychtířem. Dej mu smlouvu z trezoru a odpověz větou „Oh, forget it...“. V Dwaynově pokoji vezmi mizíci inkoust a vylij ho Zuřivému Edovi ve druhém patře na album známek. Vezmi známku, použij ji na smlouvě a pošli dokument tlustému. S tlustým vlož dokument do poštovní schránky. Nyní s Bertou vezmi bankovní knížku ze stolu ve Fredově kanceláři, jdi do pokoje se spícím mužem a podívej se na televizi. Ihned použij telefon - dovezou ti diamant! A je to.

Ted osvobodíme holku visící na stromě: vrať tlustému červenou barvu a nabarvi s ním (v minulosti) načerveno strom vpravo od domu. Jdi za Washingtonem a promluv si s ním o třešních. Washington strom porazí a holčička nebude mít na čem viset. Jako Berta seber klíku ze střechy a pošli ji holce. Přepni na holku, řekni stráži, že chceš do koupelny a vpravo si z Chronu vezmi klíku od Berty. Vrat se do vězení a řekni, že je ti špatně. Ze stěny sundej nákres chapadla a komínem prolez na střechu. Připevní páku na kladku a zatáhni za ni. Vezmi prapor, vrat se do vězení a řekni,

že chceš znova do koupelny. Nákres chapadla pošli tlustému a přepni si na něj. Nákres polož švadleně Betsy Ross v prvním patře na stolek s předlohami. Holce pošli otvírák na konzervy. Přepni na holku, použij zmutovaný americký prapor coby převlek, jdi do

Název hry: **Maniac Mansion II**

Firma: Lucasfilm

Rok výroby: 1993

Typ hry: adventure

Na počítač: MS-DOS

Obtížnost: střední

Originalita	83	xxxxxxxxxxxx
Zábava	85	xxxxxxxxxxxx
Prostředí	73	xxxxxxxxxxxx
Grafika	78	xxxxxxxxxxxx
Hudba	86	xxxxxxxxxxxx
Efekty	85	xxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 83

Poznámka: Po delší době konečně docela vtipná hra.



Give PICKUP USE
OPEN LOOKAT PUSH
CLOSE TALKTO TELL



historického pokoje v prvním patře a otevři časovou kapsuli otvírákem. Ocen z kapsule pošli tlustému. S ním dej ocen Red Edisonovi a konečně dostaneš baterii. Vezmi si ji a dojdí ještě pro kartáč a pro kýbl do prádelny. V kuchyni napumuj do kýble vodu a jdi do pokoje Washingtona. Použij postel a zatáhni za šňůru - přiběhne služka. Rychle vyběhní z pokoje a seber jí mýdlo z vozičku. Jdi před dům ke kočáru, vlož mýdlo do kýble s vodou a použij kartáč na kýbl. Umyješ tak kočár, čímž podle anglického přísloví přivoláš bouřku. S Bertou jdi do předsíně, vezmi z okna vývěsku „Help Wanted“ a pošli ji tlustému. Přepni na tlustého a dej vývěsku Red Edisonovi. Vezmi si jeho nepromokavý plášť. Jdi do pravých dveří v prvním patře a dej kabát Franklinovi. Před vypuštěním draka rychle na draka použij baterii. Jakmile Ben vykřikne NOW, strč do draka, aby vyletěl k obloze. Uhodí do něj blesk a baterii nabije. Nabité baterku připoj ke šňůře

Blítek pošli holce a přepni se na ni. Jdi do prvního patra do prostředních dveří, vezmi brusle a použij je na strýčka. Strč do něj a jdi si promluvit s chapadlem do haly. Registraci, kterou dostaneš, použij na strýčka. Vybehni do druhého patra a použij blítek na soutěžícího jménem Harold. Tímto byla vyřazena konkurence. Nyní musíš strýčka namaskovat tak, aby vyhrál soutěž o nejlepší smích, zuby a vlasy. Pošli skalpel Bertovi a přepni si na něj. Použij skalpel na nafukovacího klauna v hale a vezmi chechtavou krabičku. Pošli ji holce a s ní dej krabičku strýčkovi. Smích je tímto vyřešen. Přepni na Bertu a pošli sešit (textbook) tlustému. S tlustým jdi do kuchyně pro špagety a potom do druhého patra ke kobyle. Použij na koně sešit a až usne, vezmi si jeho zuby. Vybehni na půdu. Použij přední postel, vyměň matrace a použij zadní postel. Jakmile se kočka vydá k zadní posteli, vyběhní a seber jí myš. Myš, špagety a zuby pošli holce a přepni na

Bertu. Vezmi vidličku z kuchyně a Booboo ze šupleta stolku v doktorově kanceláři. Obě tyto věci pošli holce a přepni na ni. Booboo použij na plot před domem. Až si kočka bude lízat barvu, dej jí myš a seber ji (kočku). Jdi za strýčkem a použij na něj zuby, špagety a vidličku. Tímto vyřešíš i nejlepší zuby a účes. Postupně řekni porotě, ať ohodnotí tři strýčkovy kvality a strýček vyhraje!

Pozvánku na večeři dej hlídači ve vězení, přepni vypínač na zdi a pust' kočku na vězně. Přepni na Berta a jdi do druhého patra. Vezmi album známek a vrát' ho Edovi. Vezmi si jeho křečka a nacpi ho do mrazicího boxu na chodbě v prvním patře. Jdi do pokoje se spícím mužem, zavři dveře, vezmi klíčky ze zámku a dej je muži, který před domem (vpravo) páčí auto. Jeho páčidlo použij na žvýkačku v předsíně. Žvýkačku rozžvýkej (Use), získáš penízek. Další penízek nalezněš v telefonu taktéž v předsíně. Automat na chodbě v prvním patře vylom páčidlem a získáš penízků celou hromadu. Oba penízky vlož do přístroje Fickle Finger, který se nachází nad hlavou spáče v prvním patře. Vezmi si jeho svetr, strč ho do sušičky v prádelně a naházej do přístroje hromadu mincí. Přepni na holku a svetr ze sušičky vyndej. Jdi k mrazicímu boxu v prvním patře, vyndej křečka a sejdí do kuchyně. Posad křečka do mikrovlné trouby a trochu ho zahřej, až bude OK, zabal ho do svetru. Hodinami v předsíně prolez do sklepa a použij křečka na generátor. Stane se menší potíž, kterou vyřešíš pouze vysavačem. Přepni proto na Berta, v předsíně vezmi leták (Flier) a pošli ho tlustému. S tlustým vlož leták v hale do krabičky návrhů (Suggestion box). Přepni na holku a vysavačem vytáhni křečka z díry. Otevři vysavač, křečka seber a znova ho strč do generátoru. Jdi do prvního patra ke strýčkovi. Vezmi prodlužovák (špatně se hledá) a ve sklepě ho použij na generátor a na okno. Jdi k Chron-O-Johnu a zapoj prodlužovák do zásuvky. Všechny stroje jsou nyní v provozu, takže zpět do současnosti.

Jako mutant otevři prostřední dveře v prvním patře, nech se zmenšit a věhni do nich. Proběhní myš dírou ve zdi a až se zvětšíš, vezmi bowlingový míč. Jdi do sklepa a použij míč na chapadlo. Promluv si s fialovým chapadlem a odpovídej 1,4,1,3. Fuška, co?

ANDREW + IRENA



ŠACHOVÉ POČÍTAČE III

V minulých pojednáních o šachových počítačích jsme se zabývali jejich obecnou charakteristikou, podrobným popisem funkcí vytípovaných počítačů Mephisto Milano a Mephisto Berlin a jejich analytickou schopností, bohatě využívanou zejména profesionálními šachisty. Zbývá nám tedy rozebrat vlastní hru počítače při partii.

Jak je známo, šachová hra má tři fáze - zahájení, střední hru a koncovku. Úroveň hry počítače je v těchto stádích různá, což je dáno schopností programátorů vystihnout specifické požadavky příslušné fáze hry.

V zahájení šachové partie počítač těží z vynikající znalosti teorie, která je předem vložena do paměti. Počáteční tahy hrace počítač automaticky, v pokročilém zahájení začne tvořit již samostatně a opírá se v tom o skvělé kombinační schopnosti. Při zapojení funkce „Book“ počítač odpovídá užším výběrem zahájení, které jsou bližší jeho hráckému naturelu, v nichž výkon počítače stoupá. Silnější a dražší počítač Mephisto Berlin lze navíc např. úkolovat výběrem riskantních či na druhé straně klasicky uměrených variant. Celkově můžeme hodnotit zahajovací fázi jako vynikající. Používá velmi aktivních tahů s cílem vytvoření útočného postavení a rozhodující výhody. Sebemenší chyba protivníka, nedůsledné či pasivní tahy jsou razantně potrestány. Ačkoliv nemá počítač vloženy do paměti netradiční zahájení v tak rozpracované podobě, znamenitě se v nich orientuje a využívá každé nepřesnosti. Nelze tedy v žádném případě hledat klíč k úspěchu v použití nehraných variant, přesto se asi zvláště šachisté nižší výkonnosti budou snažit vyhnout se tímto způsobem nerovnému boji s encyklopédickou pamětí počítače v teoretických varian-

tách. Ve fázi rozvinutého zahájení, kdy již počítač vyčerpal teoretické znalosti, je první možnost získat nad počítačem výhodu. V některých variantách se oba počítače dopouštějí při vlastním přemýšlení slabších tahů a záleží na vyspělosti protihráče tyto slabiny postupně objevovat.

Po plném rozvinutí šachových figur přichází partie do fáze střední hry, kde se odhalí pravá síla počítače a šachisty. Skvělý a neuvěřitelně rychlý kombinační propočet upřednostňuje šachový počítač ve složitých taktických zápletkách, zvláště má-li počítač před sebou hmatatelný cíl (mat či rozdoující materiální výhodu). Hůrce je počítač chopen ocenit výhody, které jsou skryté a projeví se až v dalším dění. Zde mu přece jen chybí větší dávka přirozené šachové intuice. Podarilo se nám např. přelstít počítač zlákáním k zisku materiálu (pěšce), kdy dárma počítače se tímto úlovkem značně vzdálila ze svého tábora a posléze byla chycena. Její polapení bylo v okamžiku rozhodování počítače skryté dalším mezikolem, který ještě více ohraňoval její prostor. Nelze se divit, že počítač neprohlédl všechny detaily vedoucí k chycení dámky, spíše by propočítal konkrétní varianty, instinctivně by se nebezpečí vyhnul a nabízený materiál raději ozelel. Celkovým doporučením ke střední hře s počítačem je omezit prostor pro jeho útočnou a kombinační hru. Hráči vyšší úrovni se budou jistě snažit zaskočit počítač vlastní aktivitou, doporučujeme i drobnou oběť za ziskání pozici výhody či útočných možností. Počítač zpravidla vždy přijme oběť kvality (věž ze střelce) za pozici výhodu, i když tato oběť se ukáže jako opravněná. Obecné poziciční principy jsou sice do počítače vloženy, při zvolení konkrétního strategického plánu

v dané pozici však přeci jen chybí počítači tvůrčí lidský faktor. Vzhledem k tomu, že kombinační myšlení počítače převládá nad jeho pozicičním citem, doporučujeme zvláště šachistům nižší úrovňě převést hru do klidných vod. Nejlepším řešením je střední hru co nejvíce zjednodušit do koncovky, kterou počítač ze všech fází hry hraje nejslaběji. Ačkoliv i zde sebemenší taktické zápletky využije, potíže má opět se stanovením správného plánu hry a postrádá intuitivní pohled do dalšího průběhu partie. Počítač např. zklamal v řešení studiové koncovky v postavení - bílý Kg7, Pa3, b4, c3, d4, e5, f4; černý Ke7, Sh5, Pa6, b5, c6, d5, e6 (černý na tahu vyhrává). Místo toho, aby odebral tahem Sf7 bílému králi důležité pole a postupně souhrou svého krále se střelcem jej vytěsnil ze svého postavení, neustále zkoumal aktivní tahy střelcem po celé šachovnici, které evidentně nevedou k cíli. Při záběžném prozkoumání všech tahů se na displeji při uvažovaném tahu Sf7 objevilo dokonce negativní hodnocení, načež počítač tah zavrhl a více se jím již nezabýval. Standardní případy koncovek však počítač hraje vzorově, těží v těchto situacích z vloženého programu.

Hra s šachovými počítači nám nepřináší jen kratochvíli. Kdo má zájem na svém dalším růstu, má zde skvělou příležitost k poznání vlastních chyb a přednosti. Jedině přesná hra, navíc prohloubená myšlenkami, které počítač nedovede zcela pochopit a jejich důsledcích, může vést k úspěchu. Počítač nutí protihráče k tvůrčí a bezchybné hře po celou dobu partie, protože jakoukoli povrchnost okamžitě potrestá. Závěrem přejeme mnoho příjemně strávených chvil při hře s počítačem.

Miroslav Vilimec, Stanislav Bodlák

EXCALIBUR+

P R E D P L A T S I M N E !

ZNAČKOVÉ DISKETY 3,5"

SYNTRON

Pro TY, jež znají hodnotu svých peněz.

HD

240,- Kč

237,- Kč

235,- Kč

DD

160,- Kč

157,- Kč

155,- Kč

Plná záruka vrácení peněz při Vaší nespokojenosti.

Vzkaz pro MARTINA Musila, DAVIDA Reifa, ROMANA Stankeho a mnoho desítek dalších, zkrátka pro všechny ty, kteří si už u nás tyto diskety koupili. Vám bude při dalších nákupech poskytnuta **SLEVA 1 PROCENTO**. Stačí, když na Vaši objednávku připíšete heslo "STÁLÝ ZAKAZNÍK". Tuto slevu dostane každý, kdo uskuteční alespoň 1 nákup za normální inzerovanou cenu.

OBJEDNÁVKY: CHIQUITITA, P.O. BOX 2, 190 00 PRAHA 9,
telefonicky: 02/88 07 48.

Ano, zašlete mi na dobírku

krabiček disket HD, krabiček disket DD
za celkovou cenu Kč.

K ceně připočítáváme balné 3 - 6 Kč a poštovné 26 - 36 Kč.

jméno:

úplná adresa:

podpis:

Vše pro Vaše počítače ZX Spectrum / Didaktik

- programové vybavení, uživatelské programy, hry i literatura
- vydáváme ZX magazín - specializovaný časopis
- hardware, tiskárny, spotřební materiál pro výpočetní techniku
- pište: PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem.
- prodejna: OD Labe, 2. patro, Ústí n/L, tel. (047)24201 kl. 262

Chcete vytvořit na své Amize dobrodružnou hru?
Pak je tu pro vás novinka

Create Adventure Game C.A.G.

Pomocí tohoto programu, který jsme vytvořili ve spolupráci s portugalským programátorem M. Pintem, zvládnete i naprostý začátečník během krátké doby vytvořit kvalitní dobrodružnou hru - adventuru.

Přednosti programu C.A.G.:

- grafika je z klasického Deluxe Paintu
- hudba jsou moduly z každého trackeru
- umožňuje osmibarevný text
- podporuje práci se sprity a boby
- používá animaci

V ceně dodávky je disketa s programem a český manuál, pomocí kterého zvádnete C.A.G. za 2 týdny.

Na dobírku za cenu 195 Kč + poštovné zasílá Petr Vochožka, Dukelská 373, Polička 572 01. Tel.: 0463/22373

www.oldgames.sk



FREDDY PHARKAS

Tenhou Pharkas byl pěkně tvrdý oříšek. Několikrát jsem se těžce zasekl a občas jsem za nic na světě nemohl namixovat některé chemikálie z manuálu. Kdo však chce dohrát všechny Sierrovky, nemá na vybranou a láme si hlavu i nad těmi složitějšími, jako je například tahle. Pro zakynuté jsem sepsal návod. Mám sice ještě několik nepřijemných poznámek k této hře, ale nechám si je nakonec, abych vám nepokazil zábavu.

ČÁST I

Nejdříve jděte domů do lékárny (odemkněte si klíčem) a postavte se za pult. Přijde Penelopa a bude chtít namixovat lék. Celá první část hry je vlastně mixováním léků podle manuálu - jakási nechutně dlouhá kontrola proti pirátům. Než začnete něco pachtit v laboratoři, bedlivě si pročtěte hygienickou příručku The Modern Book of Hygiene, kterou naleznete v manuálu. Přečtěte si Penelopin recept a jděte ke stolu dozadu do laboratoře lék namixovat. Takže do práce, zábava to teda určitě není: do odměrky (Graduated cylinder) nalijte množství P. Tetrazolu uvedené na receptu. Mix nalijte do lahvičky (Medicin Bottle), zašpuntujte ho a dejte Penelopě. Další lék namixujte následovně: na stůl si připravte odměrku a kádinku (Beaker). Do odměrky nalijte dané množství Bismuthu Enterosalicylyne (všechna množství jsou uvedena v manuálu). Na vahách si odměřte dané množství Phenodolu Oxitriglychloratu. Obě dejte do kádinky a zamíchejte skleněnou tyčinkou. Směs dejte do pilulkovníku a natlačte 21 pilulek. Ty nasypete do lahvičky a zašpuntujte ji. Se třetím předpisem jděte do baru. Seberte skleničku a použijte ji na předpis. Nyní zpět do laboratoře vyrobíte přípravek Estrosterane. Navažte Bimenthylg. crystals a rozeťfete je v hmoždíři (Mortar) s naváženým Metyraphosphatem. Na stůl si položte několik papírků. Mírkou (Spatula) si berte pětigramové dávky a pokládejte je na rozložené papírky. Pytlíčky dávejte do krabičky (Medicine prescription box) a až jich bude 16, dejte krabičku madam Ovaree. Z levého stolku před pultem seberte fialovou lahvičku označenou Preparation G a dejte ji kováři.

ČÁST II

Nejprve zaskočte do kavárny Mom's Caffe pro plechovku (Can of Beams). Dále projděte barem na zadní dvůr a vezměte sekáček na led a magický elixír. V menu svých věcí použijte sekáček na plechovku. Před kovárnou (vlevo na hlavní ulici) si naberte trochu uhlí a se stěny sundejte kus kůže. Uhlí i kůži použijte na plechovku - vyrobíte tak plynovou masku. Ulice jsou zamořeny prdy koňů, takže si masku občas nasadte a pořádně se nadechněte. Vydejte se do obchodu Mercantile CO a ze překážky seberte papírový pytlík. Po cestě do své laboratoře nachyťte větry koni do pytlíku (prdy chytнете, až bude ocas nahoru). V laboratoři nyní musíte připravit Deflatulizer proti větrům. Nejdříve nalijte magický elixír do kahanu a zapalte ho sirkami. Potom před plamenem postavte přístroj Spectroscope a použijte na něj pytel s větry. Odvažte Sodium Bicarbonate a odměřte Furachlordone, oboje dejte do kádinky. Směs v kádince dolijte vodou přesně na 100ml. Nakonec přidejte 5ml

Magnesia Sulfate, zamíchejte, nalijte do lahvičky a zašpuntujte. Držte se přesně podle popsaného postupu a spěchejte, jelikož vám běží čas. Hotový odprdovač nalijte koňům do koryta s vodou. Zamoření vzduchu máte úspěšně za sebou.

Jděte ke kostelu, otevřete dveře a podivejte se na ně zevnitř. Vezměte klíček z dírky a vosk ze svíček. V baru si kupte basu piva a odemkněte ji klíčem z kostela. Běžte doleva přes most a použijte pivo na šneky (logika téhoto činu mi poněkud uniká, ale budí). Promluvte si s indem Shrinem sedícím na mraveništi a dojděte ke školce pro žebřík. Přesněji řečeno, žebřík musíte urvat z klouzáčky a použít ho na mraveniště. Opět jděte do laboratoře a odměřte Bismuth Subsalicylate do zkumavky (Test tube). Zapalte hořák a zkumavku držte nad plamenem, dokud nezačne vrít. Výsledek nalijte do lahvičky a zašpuntujte. U kovárny seberte lano. S lanem a s žebříkem z mraveniště jděte k vodní nádrži za vaším domem. Použijte na ní žebřík a vylezte o kousek výš. Žebřík opět vezměte, položte výš a vylezte na střechu nádrže. Symbolem ruky stočte z lana laso a použijte ho na vršek vodárný. Otevřete malíčkovou západku ve střeše (špatně se hledá) a do otvoru nalijte substanci z lahvičky, čímž vycistíte pitnou vodu.

Dalším problémem bude požár. Musíte plameny zastavit, než dosáhnou vašeho domu. Vyběhněte před lékárnu, poberte pytle se sodou, běžte doprava ke školce a pytle položte na pravou stranu houpačky. U pravého rohu školní budovy se nachází malíčká provazová houpačka. Sedněte si na ni, 3x se rozhoupejte tukáním na Freddyho a v nejvyšším místě se chytíte střechy domu. Není to nic jednoduchého, asi se trochu zapotíte, než se vám to povede. Se střechy seskočte na levý konec houpačky se sodou. Až bude po všem, vydejte se na jih od kovárny a vejďte do bordelu. Uvnitř seberte fotografie žen, promluvte si s děvkami a chvíli počkejte, až se ukáže madam Ovaree. Po nelogickém ději nelogický konec druhé části hry.

ČÁST III

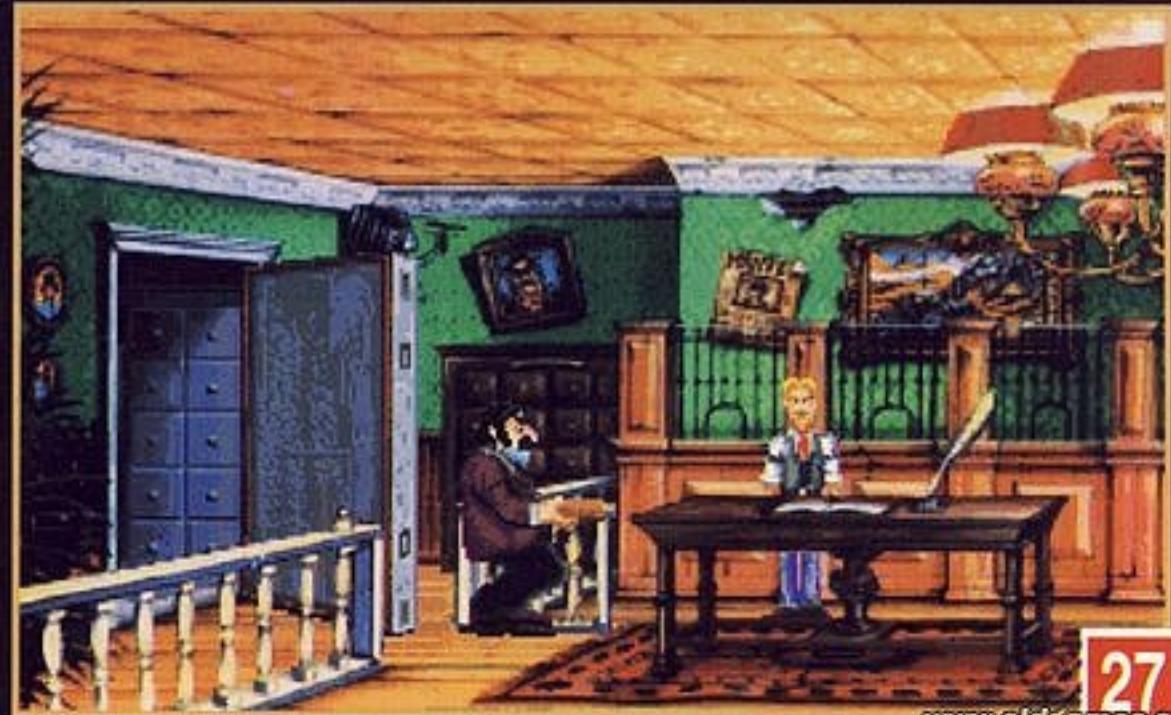
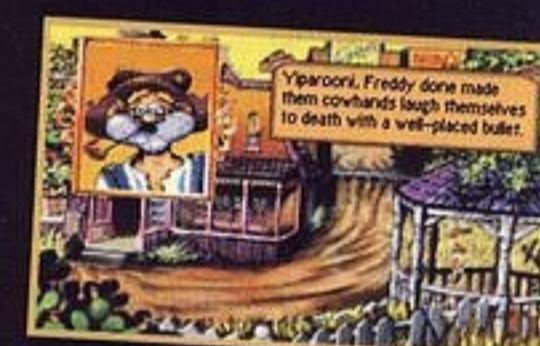
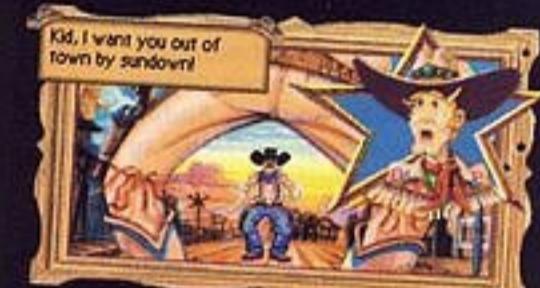
Z prvního šuplíku seberte klíček, z druhého lístek na boty a z truhly oblek. V laboratoři odemkněte stolek a šuplík uvnitř. Naleznete dopis, který si přečtěte, jděte na hřbitov a vezměte lopatu. Vykopejte nebožtíka Phillipa Graves a vezměte mu klíč. Hrob opět zakopějte a klíč dejte úředníkovi v bance. Přinese vám krabičku, ve které naleznete svoje pistole a kovbojský šátek. Ted musíte získat páru dobrých věcí od šerifa. Nejdřív mu přineste šálek kafe z Mom's Coffe, dá vám střelivo. Na ulici seberte koňské lejno a položte ho v Mom's Coffe na zem. Projděte barem na dvůr a přiblížte se k oknu. Ukradněte koláč a vyměňte ho šerifovi za čistič zbrani, kterým si rovnou vycistíte pistole. U holiče si na lístek z vašeho šuplíku vyzvedněte boty.

Jděte ke hřbitovu a použijte flašky na plot. Nabijte si pušku a natrénujte si střelbu na cíl. Ve svém obchodě sundejte ze zdi medailon a dejte ho Willymu v Mercantile CO. Vyjděte ven a vraťte se, seberte Willyho nůž a použijte ho na vosk z kostela. Falešné voskové ucho namažte hlinou z Gravesova hrobu. V laboratoři zapalte hořák a ucho nahřejte. Do kelímku (Crucible) vložte medailon a oboje zahřejte. Tekuté stříbro nalijte do formičky a vydíloubněte stříbrné ucho. Teď se můžete převléknout za kovboje: oblečte si šátek, oblek a boty a nasadte si stříbrné ucho.

ČÁST IV

Jděte před bar a promluvte si s Chesterem. V baru se podivejte na ruce černého hráče a chytíte jeho falešnou ruku při podvádění. Jakmile Freddy převrátí stůl, střelte za sebe na spodní okraj baru. Vyjděte dvorem ke kostelu, dejte se doprava a zadem vejděte do holičství (pozor, vchod není vidět). Holiči dejte fotografie dívek z bordelu. Vratte se za bar a po schodech vystupte na balkón. Lahvičku od holiče položte na zábradlí. Levou ulicí projděte k bordelu a vstupte do altánku. Odtud odstřelite lahvičku na balkóně naproti. Postřílejte kovboje na ulici a až budete zraněni, stáhněte si šátek a přiložte ho na ucho. Až na vás bude mířit Penelopa, klikněte v inventory prstem na pistole a rychle popadněte studentskou tabulku ze stolu vlevo. Ve sklepě se rozhoupejte, až se převrhnete, poté seberte ucho a nabrušte ho o zem. Odřízněte s ním provazy. Vezměte šavli ze zdi a poražte Penelopu v souboji. Až se objeví Kid, hodte po něm ucho. A je to za vámi. Nakonec bych ještě rád vyjádřil odpověď, která ve mne hra postupně vyloučila. Co se zprvu zdálo jako slibná a zábavná adven-

ture, se ukázalo uplně nudnou, nelogickou a nehumornou břečkou. Tolik nelogických a zbytečně složitých problémů najednou jsem snad ještě neviděl a doufám, že již neuvidím. Zdání často klame. ANDREW



dopisy čtenářů

Oprázdninách si lidé posílají velké množství dopisů, pohledů, přáníček a podobně. Potěšilo nás, že i spousta pařanů si vzpomněla na svůj časopis a posila své rady a připomínky. Některé z vašich dopisů přišly dokonce leteckou poštou - jejich autoři si asi užívali krás mořského pobřeží, památek Evropských měst nebo se prostě moc opalovali a zrovna viseli na věšáku škemrajíc bolesti ze spálených zad, zadnic a nohou. I my jsme si patřičně užívali, rozjeli jsme se do světa a když nás pobledlý Martin opět uvítal v redakci, byla tam taková spousta dopisů, že jsme nevěděli, čím začít. Nakonec jsme se samozřejmě rozhodli a začínáme právě tímhle, tenhle dopis je vážně nej... nej... a NEjhepčí.

Nazdar lidí od Excaliburu!

Před chvílí jsem vypnul Ultimu Underworld II. Venku už je světlo. Mám prostě to štěstí, že není nikdo doma, takže můžu pařit nonstop. A jestli to dotáhnu do konce během víkendu (tedy je sobota 5 hodin) a mám teprve dva gemy, třeba se něco naučím k pondělním přijímačkám.

PS: Všim jsem si, jak vás vodváza to, že někdo piše dopis před maturitou a ještě k tomu pod lavicí. Já jsem před maturitou dopis nepsal, zato jsem pobíhal po škole a sháněl někoho, kdo se v Ultimě během svatfáku dostal dál než já, aby mi s tím trochu pichnul. Bohužel vyšlo najevo, že všichni bušili na maturitu (z naší třídy také všichni pilně opakovali v hospodě vedle gymplu Jana Nerudy - Andrew, my se připravovali Na Paloučku - ICE, my taky, ale jinde - LEE).

PPS: To byste nevěřili (ale věřili - red.), jak za jednu noc vyhládne.

Bez komentáře, Štěpán Hrbek z Prahy-Suchdolu prostě JE nejlepší. Druhým COOL pisatelem je Dan Vávra z Rychnova nad Kněžnou, od něhož jsme se dozvěděli tyto zajímavé připomínky:

Nazdar Excaliburu

Dopis vznikal asi měsíc do 27.7.1993. Přali jste se, jestli máte obětovat pár stránek na krátký popisečky her, rozHODNĚ. Jinde, než od vás se člověk o novinkách moc nedovídá a klasickým recenzem to těžko může stihnut. Tyhle minirecenze jsem viděl v Powerplay a byl jsem dost překvapený, kolik dobrých (hodnocení 70 a více) her mi uniklo (probíhá, jenom

se neorientuj podle hodnocení v Powerplay. Je to dobrý časák, ale jeho autoři hodnotí hry tak trochu divně).

Chtěl bych vás také poprosit, omluvte moje pravopisné chybi... taky jste psali, že Wing commander II je i na Amigu. V Časopise BIT jsem zase čelil, že na Amigu není, mohli byste napsat, jesli to vše určitě? Nechci to zbytečně shánět.

Jasně, že to vše určitě. Časopisy z cizích zemí mají občas zpožděné informace. Ale nesháněj ho, není o co stát.

Napiště něco o Amize 1200. Rád bych věděl něco o tom, co to doveď a jestli už je na to speciální software. Jak je to s kompatibilitou a tak.

Tohle si necháme na jindy. Už jsme přemýšleli, že napíšeme něco o nových Amigách, ale rádi bychom vydali něco komplexního. Nejlépe od pravého odborníka, jakým je například náš kamarád Maxim Krušina, který ve své poslednosti vlastní Amigy všechny - 500, 1200 i 4000.

Promiňte za náhlou změnu barev (psáno modře), ještě jsem si na něco vzpomněl. U některých recenzí jsou obrázky jenom z dema (Sleepwalker), což je, myslím, škoda. Mezi kvalitou dema a hry může být dost velké rozdíl.

A tohle je problém, obrázky z některých her se totiž nedají „tipat“ (používat freezer ACTION REPLAY MKIII firmy Datel Electronic). Firmy nám je neposkytnou a tak vylípeme alespoň demo. Obracíme se tedy na vás, čtenáře: mohli by nám někdo poradit, nebo poslat nové tipaci programy na ozkoušenou? Bude víc obrázků.

PS: proč popisujete blbý nebo starý hry, který má navíc každej magor typu D-Day, Alcatraz, Druid. Potom vám nezbyde místo na hry, který si napišete do žebřína. Udělejte radší rubriku, kde napíšete Tohle jsou šmejdý.

PPS: nebo radší ten časák zabalte, vězte špagáty a hurá k lesu.

HURÁ, už běžíme... ale vážně. Další:

Právě skončil můj 24 hodinový maraton v parbě, na moji C64ku dopadlo pár ran pěsti. Na uklidněnou jsem si přečetl EX-17 a rozhodl jsem se vám napsat pár rádků. Hele skončete to. Vždyť Mr. Excalibur je čím dál tím lepší!

Ba ne, jen v tom zušlechtování pokračujte, je to prostě super. Jakmile jsem si koupil první číslo Excaliburu, letěly všechny čísla časopisu BIT na podpal. Divím se, že Excalibur nevychází i v angličtině, němcině, italištině,

albánštině, ruštině, atd. Mohli by vycházet také v jazyku některého z domorodých kmenů ze střední Afriky... Petr Horák z Karlových Var

Takovéhle dopisy nám dělají opravdu radost, přišlo však i několik vyloženě nepříjemných názorů, jako je např. tento, jehož autor si říká Goybrush:

Ice si v čísle 16 zrecenzoval Lotus III a rádně ho pohani. Já vím, že se zde objevují scenérie z minulých lotusů, jenž kterého hráče zajímá podobnost s díly minulými? Každého spíše zajímá výsledek. Proto vás chci požádat, abyste se hrami nezabývali až do úplných podrobností. Zkuste se vžít do role normálního hráče. Aspoň si získáte větší okruh čtenářů. Já sám už znám pařany, kteří Excalibur neužívají právě proto, že jste si jejich oblíbenou gamesu vzali na paškál a nedopadla zrovna dobře.

Tenhle dopis nejenže nepotěsil, ale rozrušil! Slavnostně ti, milý Goybrushi, slibujeme, že se hrami budeme zabývat i do těch nejhlubších detailů, až se z nich vysypou byť i sebemenší nedostatky. Můžeš si být jistý, že kdyby se některá hra libila CELÉ PRAZE, půlce Moravy a západního Slovensku, nebudeme na to brát nejmenší ohled a sakum-prásk ji napálíme třeba 10% a to z jediného důvodu: není dost dobrá. I nás obvyklý boj o čtenáře má svoje meze a ani nás nenapadne, abychom dělali poklonky známým titulům s velkou reklamou jen proto, že se budou pravděpodobně libit a každý si je sežene. Recenzent musí jednoznačně posoudit hru podle jejich kvalit, podle něčeho jiného ne! A co se týče Lotusu III, jsme si vědomi, že se libil, ale podle nás je to ve srovnání s Crazy Cars III prostě CRAP.

Vojtěch Krupka aneb frajer Luke nám poslal několik dotazů: Kings Quest VI dělá problémy s chameleónem na ostrově šelmy, neobjevuje se na stromě u břehu. Chameleón se na stromě objeví, pokud na začátku půjdeš rovnou na ostrov zázraků, promluvíš si s knihomolem a ihned se teleportuje na ostrov šelmy. Pokud ani to nepomůže, kontaktuj Sierra. Help II. V Hero Questu III nemohu předat roh dinosaury náčelníkovi vesnice. A už je to tady. Nám to taky nešlo, jedná se o jakousi chybou programu. Je dobré roh dinosaury získat ještě před tím, než si s náčelníkem promluvíte o zkoušce a předat mu jej rovnou při

tomto rozhovoru. Později se k němu již nebude moci dostat. V King Questu IV jsem se dostal na pláž, kde po mně hra chce kódy, když se snažím roztačit loďku na pobřeží. Po třech neúspěšných pokusech již Graham nemá dost sil, aby loďku roztačil. Odpověď je jednoduchá: Graham nabude síly, když půjde a koupí si originální manuál.

Nakonec si frajer Luke říká o návod na Eternam. Tahle hra nám nějak unikla, víme, že existuje, ale neviděli jsme ji. Pošlete-li nám návod, rádi jej otiskneme.

Pisatel Kerry nám piše, že jsme na Slovensku kultovní časopis a dodává: V Excalibre 14 jsem v Andrewovom návode na Shadow of the Beast III zistil nepovolený (ha, ha) reklamu. A to v level I nápis CAMEL, TOMATO a BANANA, v level III PEPSI (to je moj ublúbený nápoj - kill Kola) a Depeche Mode - What is that?! Dobrý posteh, Kerry. Tomu Depeche Mode se nediv. Andrew je depešák a občas ho to trochu bere. Každej jsme nějaký, ne? Co se reklamy týče, ta byla samozřejmě povolená a rádně zaplacena.

Pařan J. Lacina ze západních Čech byl pilný a sebral podpisy milovníků Wolfensteina 3D. Milovníci jsou Václav, Jiránek, Mika, Lukáš, Antoš, Lacina J a M. Milujme se a množme se, další:

Předem mého dopisu jsem Vám chtěla poplatit do budoucna aspoň osmdesát barevných stran (Díky - redakce). Váš časopis se mi velmi líbí a čtu ho pravidelně. V Excaliburu jste slišovali vydat recenzi a návod na Kings Quest III a nikde ani památku. Zatím se můžu stavět na hlavu, ale nehnu s tím. A tak prosím, prosím, smutně koukám, vydělejte aspoň recenzi, nebo poradte jak na to... můj další problém se týká EOB II (Ouhal - Andrew). Není mi jasné, jak lze položit více předmětu naráz. Viz první část návodu, zámek level II, bod 15. Do západní ztěny vložte najednou Eye, Tongue a Hill of Talon z Azur Tower. Kdyby jste mi mohli poradit, budu ráda. Martina Podešťová, Praha 4 - Braník.

Ženská, další ženská! Dopisy pařanek se začínají množit, dáváme si je stranou pro štěstí. Jasně, že poradíme, vždy k službám. Tím výrazem „vložte najednou“ Andrew nemyslel nacpat všechno doslova najednou do oltáře ve stěně, myslí „začněte ty věci cpát do oltáře PO JEDNÉ, až je budete mit všechny pohromadě, neboli NAJEDNOU“. Co se Kings Questu III týká, ihned vydáváme návod. A ne, aby nám naši mužští pařani psali v ženském rodě v domnění, že jim bude ihned vyhověno!

Ondřej Kuběnka z Lanškrouna nám poslal zajímavé informace: Nevím, zda vše (Nevíme - Red.), že ve Space Questu V se dá opisovat při testu. Děje se tak následujícím způsobem: dáte oko nejprve mimo svůj sešít a posléze na stůl k sousedovi ve chvíli, kdy se poletující hlava nedívá. PS myslím, že vydávat návody na hry na domácí automaty není právě nejštastnější nápad. Každý, kdo si kupí hru za 1000 Kč nebude dozajista nadšen tím, že na ni vyšel návod v Excaliburu. Tento konec tak trochu nechápeme - proč bychom neměli vydávat návody na levnější hry? Jedna hra na Amigu a na PC stojí v průměru 1200 Kč a nikdo (respektive skoro nikdo) si na naše návody nestěžuje. S tim SQ pětkou je to dobrý tip, díky.

Zdravím starou gardu termopářanů

neboli redakci (Ulf, díky za poklonu - ICE). Jsem s vaším časopisem spojen, ale mám některé návrhy. Jistě

Vážená redakce Excaliburu, jsem už kluk, který spíš myslí na holky, ale nemohu nikdy zapomenout spustit svůj počítač ZX Spectrum a vrátit se do svých chlapeckých let a zahrát si nějakou tu hru. Váš časopis mě ale doslova přivedl k tranzu. Když tam vidím tu grafiku her a porovnám ji s grafikou mých her, tak se mi prostě chce vyklíknout, že je to nádhera. Jsem na vojně, ale žádnou prodejnu na Sega Mega systém II tu nemáme. My vojáci si rádi taky zahrajeme hry na automatech, ale kdo má pořád házet peníze, když si to můžeme zahrát v kasárnách zadarmo. Zdraví ZX Spectrák Piža Radek.

Není třeba být příliš sentimentální a myslet na návrat do chlapeckých let. Známe spousta starších herních maniaků, které vůbec nenapadne, že by byli nějak dětiště, hrát si můžou všechni, ne? Všechna pařanům v zeleném posíláme mnoho pozdravů, ať vojnu přežijou v pohodě a ve zdraví. PS: fasujete taky erární joysticky?

...najviac mi v recenziah chýbajú označenie najlepšej a najhoršej hry mesiaca - alebo daného čísla Excaliburu, ako je to bežné nie len v ostatných západných časopisoch ale aj v úbohom Bile (taký bratislavský časopis o všetkom možnom len nie o aktuálnych hrách). Myslim, že na recenzie takých „HIER“ ako Aliens III a Batman Returns by sa hodila krikľavá vizitka varujúca hráča a hram ako Body Blows či Chaos Engine nejaké pútavé označenie typu OUR BEST, asi toto som myslí... Následujú nákresy stránek. Tento parádik nám poslal dopis o mnoho delší úplně narvaný různými zlepšováckami a připomínkami. Mnoho z nich se nám líbilo a zkusime je zavést.

Ondřej Kuběnka z Lanškrouna nám poslal zajímavé informace:

Nevím, zda vše (Nevíme - Red.), že ve Space Questu V se dá opisovat při testu. Děje se tak následujícím způsobem: dáte oko nejprve mimo svůj sešít a posléze na stůl k sousedovi ve chvíli, kdy se poletující hlava nedívá. PS myslím, že vydávat návody na hry na domácí automaty není právě nejštastnější nápad. Každý, kdo si kupí hru za 1000 Kč nebude dozajista nadšen tím, že na ni vyšel návod v Excaliburu.

Tento konec tak trochu nechápeme - proč bychom neměli vydávat návody na levnější hry? Jedna hra na Amigu a na PC stojí v průměru 1200 Kč a nikdo (respektive skoro nikdo) si na naše návody nestěžuje. S tim SQ pětkou je to dobrý tip, díky.

Commodore Amiga 1200 a 600, Ceny 14500 a 8500 Kč. Monitor Com. 1084 cena 8500 Kč. Tel: 0618-6824. Máte doma Amigu a videorekordér? Volejte 0463/22373.

POZOR! NEPŘEHLÉDNĚTE!

AMIGA 500 - 7999,- Kč

AMIGA 600 - 8299,- Kč

AMIGA 600 HD - 11999,- Kč

AMIGA 1200 - 15499,- Kč

Diskety 3,5" DD: SKC 170 Kč/10 ks, BASF 210,- Kč/10 ks

VOLEJTE - FAXUJTE - 02/7869976.

ATARI ST

Všechno, co chcete vědět o programech a hrách pro Atari ST, se dozvěte v diskovém časopisu NARSIL. Cena: bez disku 28 Kč, s diskem 45 Kč. V ceně je započítáno poštovné a balné. Informace a objednávky: Karel Rous ml., Fišová 22, Brno, 602 00. NARSIL? Nejlepší volba všech, kdo netouží po kilech časopisů a chtějí jen ty nejlepší informace. Můžete také volat: EMPTY HEAD 05/571 682.

Prodám Atari ST, 2xmech, monitor, tisk. Star LC10, 300 disků. Velmi levně. Dospiva, Lazecka 32, 772 00, Olomouc.

Prodám Atari STE s monitorem SM www.oldgames.sk

INZERCE V EXCALIBURU JE JAKO BUMERANG.

Zkuste menší plochu za malé peníze. Za chvíli se vám vložené prostředky rozmnožený vrátí. Pak si dáte plochu větší. Za chvíli se vám vložené prostředky ještě více rozmnožený vrátí. A pak si dáváte obvykle stránkový inzerát pravidelně v každém čísle, čímž nejenom oslovíte další zákazníky, ale navíc získáte výraznou inzerentní slevu. Zkušenosti firmy A-B-Comp, Data, JRC, Presto, Prington, atd. mluví jasnou řečí. Zkuste si naš bumerangový efekt i vy! Ceny inzerce jsou příznivé, vzhledem k současnemu nákladu 25.000 výtisků a k ještě mnohem vyššímu počtu čtenářů je EXCALIBUR ideálním prostředkem k oslovení počítačové veřejnosti, především herně zaměřené. Jaké jsou tedy ceny?

většina čtenářů nezná redakci (Andrew, Ice, Lee). Mohli byste otisknout několik fotek s popisem, jak jste k této společnosti vůbec dostali. Ušetříte tím, podle mne, mnoho představ čtenářů. Já si vás například představuj takto... (Následují hrůzy, které odmítáme otiskovat - Red.). Lukáš Zimmer, Litoměřice.

Jiný gamesnik piše obdobně: Váš časopis se mi hrozně líbí, zvlášť od té doby, co se nám tak pěkně vybarvil. U nás na VŠ máte hodně svých příznivců (To je panečku čtenářů: holky, vojáci, "svobodní" Slováci a teď také vysokoškoláci, jen tak dál - Andrew) a někteří jsou na svůj věk ještě pořádní maniaci... zrovna mě napadlo, co kdybyste trochu představili všechny redaktory v některém z dalších čísel Excaliburu, ať víme, s kým máme tu cestu. David Peroutka, Zlín.

Abychom uvedli věci na správnou míru, rozhodli jsme se, že se vám v nejbližší možné době trochu představíme. Možná už příště, ať se máte na co těšit.

Jiří Jakubec z Bojetic zvaný Raving Player mimo jiné piše toto: „Který cvok napsal, že simulátory jsou nejlepší (Jmenovitě J. Dzina), nejlepší jsou přece dungeony!“

Tak se, chlapci pěkně poperte, další:

Mili pařani, ležím doma v posteli s podezřením na zánět mozkových blan a prostě nemám co dělat, rozehodl jsem se vám napsat... nerozumím tomu, jak se taková slátanina jako Wolfenstein 3D mohla dostat na páté místo v hitparádě Excaliburu. mě stáčí už jenom to, že firma ID Software prodává všechny epizody zvlášť. Asi proto k žádné z nich nedělá pořádný konec (dokonce ani k šesté epizodě). Mimo PC mám také přehrávač video her BEL-Game, který prodávám, abych si mohl koupit Ultimu Underworld II, jestli se toho dožiju. Promiňte, musím končit, protože se mi dělá hrozně špatně.

Wolfenstein 3D je sice pěkná věc, ale máš pravdu, že původně freewarový ID soft se nyní snaží vymačkat ze svých příznivců co nejvíce peněz. Určitě je lepší si koupit Ultimu II za výhodnější cenu - firma Origin prostě nemá zapotřebí obírat pařany o finance a vymýšlet takové ubohosti, jako prodávat Ultimu II po částech, apod.

Váš časopis se mi velmi páčí. Je Super a Number One medzi časopisy o počítačových hrách. Páčí sa mi, že o hrách, ktoré predáva firma Vision, pišete recenzie a návody. Aspoň nemožeme kúpiť mačku ve vreci (znamená „koupit zajice v pytlí“ - pozn. překl.). A preto: len tak dalej, chlapci.

Som fanatikom na dungeon (v tomto momente Wizardry VII), strategie (Dune II) a občas aj nejakých adventur. Preto by som bol veľmi rád, keby ste uverejnili recenzie napr. Betrayal at Krondor, Legacy, Summoning, atd. Matej Evinic, Nové Mesto nad Váhom.

S tou kočkou v pytlí máš úplnou pravdu, Vision měla z tvého dopisu velkou radost.

Jan Krystýn, jehož bydlisko nebude me v hojné zájmu specifikovať, se nás ptá: „proč pišete čity na Assassinu, když si můžete čas i životy zablokovat při nahrávání v tabulce. To jsem vám vám to nandala!“

Milý Honzo, tu tabulku ke hře Assassin přidali počítací piráti, kteří patří za mříže a tvůj dopis je otevřeným přiznáním, že si od nich nelegální software kupuješ. Trestného činu se tedy dopouštíš také ty, což příště raději nikomu neriskej.

Petr Myňárik ze Vsetína nám poslal dobré tip, který tímto předáváme také Vám, našim pařanům: „Pokud někdo z redakce má satelit a chytá stanici Sky ONE, ať se určitě podívá (nebo nahraje na video, tak brzo nevstaváme - red.) Po - Pá v 7 hod na pořad Games World:

Pondělí - zápasy pařanů, Úterý - hodnocení her, Středa - soutěže, Čtvrtek - čity a finty a Pátek - zápasy pařanů se superpařany.

Dík za tip.

F. Trenkler z Prešova si neví rady u konce hry Fascination. Odpověď zní: prohlédni si pečetní prsten (Signet ring) a napiš si datum na něm vyražené. Nyní se podivej na zvěrokruh a nastav příslušné znamení podle datumu na prstenu:

12 hodin odpovídá datumu od 21 července do 20 srpna

1 hodina odpovídá datumu od 21 června do 20 července

2 hodina odpovídá datumu od 21 května do 20 června, atd. - případ si datum znamení zvěrokruhu.

Dále si mikroskopem prohlédni lampu, na které jsou vyryty noty H,A,D,G+,E. Usedni k varhanům a zahraj příslušné noty (klávesy varhan odpovídají stupnicí C,D,E,F, G,A,H,C), vyvýšené G+ je černá klávesa upravo od G.

Po této složité operaci se ti otevře tajný vchod. V tajné kobce vytáhní vězni zapalovač z kapsy, dej mu na ruku prsten a podpal zapalovačem noviny. Fascination je minulostí...

Nakonec ještě dotaz: Michal Novák z Prahy 9 si neví rady se hrou Hulk na Spectru a my také ne. Stále jsme také nehýbli s prokletým Maupiti Islandem, pište!

Váše redakce

game centrum

GAME CENTRUM

LOG ON.....
LOAD BIOS V.7.2.....
INSTALL COMPLETE

PROJECT: GAME CENTRUM
RUN

Vážení čtenáři, po krátku odmlce si dnes budeme opět povídат o projektu GAME CENTRUM. Jak jsme slibili v některém z předcházejících EXCALIBURů, přinášíme dnes rozhovor z nejpopulárnějších z povolaných. Dnes si budeme povídат s Karlem Papíkem, hlavním designérem hry a manažerem projektu GAME CENTRUM, který je rozhodně do tohoto tématu zasvěcený než kdokoli z nás. Rozhovor připravil ICE (v textu označen neobvykle -I-) a Karlov odpovědi jsou k vašemu překvapení označeny -K-. Takže záznam rozhovoru je tady:

I: Ahoj Karl

K: Ahoj

I: Naši čtenáři toho o tobě zatím moc neví, ale předpokládám, že tvůj osobní život ponecháme prozatím stranou. Můžeš nám tedy říci něco o GAME CENTRU? Pokud ano, zajímalo by mě, jestli ještě stále můžeme počítat s hardware, o kterém jsme čtenáře informovali v předchozích EXCALIBURech.

K: Ano, v zásadě zůstaly předpoklady stejné: seskrát AMIGA 1200 s turbokartou, jako server pravděpodobně AMIGA 3000 s 8 MB RAM a obrovským harddiskem.

I: Obrovský, to nezní moc technicky...

K: To jistě ne, ale sponzor tohoto projektu, firma A-B-Comp. a.s. tvrdí, že požadavky na harddisk nejsou nijak limitovány.

I: Takže žádá virtuální realita a Silicon graphics?

K: No, ne tak docela. V podstatě se počítá s tím, že celý systém bude koncipován jako jakási modulovatelná stavebnice. Je možné, a firma A-B-Comp. a.s. již o něčem takovém dokončuje, že možná, jednou, ve vzdálené budoucnosti, kdy se GAME CENTRUM osvědčí, bude možné použít nějaký menší Silicon bud jako server, nebo dokonce jako terminál...

I: WOW!!! K: Opakuji, že jde jen o myšlenky, nikoli o realitu. V současné době raději nebudeme nic slobovat.

I: Dobře, nebudeme slobovat a fekněme si, jak bude hra vypadat po technické stránce.

K: Po úmorných hádkách s programátory bude hra vypadat jako scrollující dungeon, podobně jako LEGENDS OF VALOUR, ULTIMA UNDERWORLD či DOOM.

I: To je báječné!

K: Ano. Kromě toho se počítá s profilací krajiny. Bude tady více úrovní, takže hráč se bude například rozhližet v věžičky na náměstí, běhat po schodech nahoru a dolů atd.

I: Dobře, tolík zatím ke zpracování, ale teď se tě zeptám jako scénáristy na vlastní ideovou část. Takže, lidově řečeno, vo co vlastně v tom tvém světě de?

K: Dúraz se snažím klást předeším na to, aby celý svět byl co možná nejdůkladněji programován, aby při jeho objevování hráč vydržel nejméně půl roku.

I: Ehm, VAMPIRISMUS - to budou hráči běhat po GAME CENTRU s upřímnou závahu?

I: Půl roku?

K: No prostě dost dlouho. Základní informace potřebných k ovládnutí hry je relativně málo, ale pod povrchem lze najít spoustu zdánlivě nepotřebných a bezvýznamných, ale hru podporujících a zajímavých informací.

I: To zni zajímavé.

K: Vezměme si třeba vlastní svět - pokusíme se, ahy se mohl dynamicky vyvjet, měla by se střídat roční období, mohla by začít válka, hladomor či podobně radovánky, a to za přispění či bez přispění hráčů.

Celý svět bude tvoren určitým kontinentem, složeným z několika zemí, z nichž jedna bude centrální, maximálně vypílovaná. Máme již hotový systém vlády, policie, ekonomiku, cechy, rozličné instituce, systém informací, systém virů, kalendář, střídání ročních období, historii... Obyvatelstvo a rasy jsou logicky rozmištěny v závislosti na historii, podmínkách atd. Máme vypracovanou flóru a faunu...

I: Kytíčky, zvířátka... Dobře. Věřím, že jste si na proslední dali opravdu záležet. Ale co jednotliví hráči-postavy, jak se bude pracovat s nimi?

K: První změna je sice drobná, ale podstatná. Na rozdíl od informací, které jsme vám poskytly minule nebudou existovat povolání ALCHYMISTA ale nahradí jej ZAKLÍNAČ...

I: Ano, to opravu není tak podstatné...

K: Každá postava bude mít pochopitelně rassu, jméno, vzhled, povolání a z něho vycházející speciální schopnost.

I: Můžeš nám pro zpestření uvést příklady těchto speciálních schopností?

K: Ale jistě, stačí nalistovat jeden z mých sešitů...

Tak třeba postava MENTANT - máme tady „čerstké tělo“ (prolnutí sténou), „pretláčování“ (přinutí někoho něco udělat) nebo taková klasická figura jako BOJOVNÍK - „výržení zbraně“, „zastrašování“, „předstírat smrt“ atd. KOUZELNÍK může zase použít kouzlo „vyvolat dvojníka“, „socha“, bude mít rado útočných kouzел...

I: Nebude některým hráčům smutno bez jejich oblibených vlastností? Nebude někdo silnější a jiný slabší?

K: To v žádném případě. Základem je to, aby všechny postavy byly zpočátku stejně silné a jejich schopnosti závisely jen na jejich zkušenosti. Nikdo nebude handicapován. Uvedu příklad. Když hráč dojde před zamčené dveře, musí je umět otevřít i bez klíče. BOJOVNÍK je výraz. ZLODĚJ použije paklíc. KOUZELNÍK použije kouzlo na otevření dveří...

I: ... MENTANT dveřmi pojde. Chápu!

K: Skvělé! Kromě toho jsou tady vlastnosti, které může mít každý.

I: Jak to příjde

K: Už na začátku, při generování postavy si lze vybrat určité kladné vlastnosti. Vycházíme z toho, že za všechno se musí platit, a tak hráč, který si vybere určité kladné schopnosti si bude muset vybrat i svoje chyby, aby byl charakter vyrovnaný.

: To je chytré. Můžeš nám alespoň nastavit příklady takových kladných vlastností, které lze „koupit“?

K: Jistě, jsou tady dovednosti jako „vycítit nebezpečí“, „supersluš“, „rentgen“, „vampyrismus“, „superorientace“, „hodiny v hlavě“...

I: Ehm, VAMPIRISMUS - to budou hráči běhat po GAME CENTRU s upřímnou závahu?

K: Ne, jde jen o vysávání životní energie postav, ne krve hráčů.

I: To se mi ulevilo. Takže ještě nějaké záporné vlastnosti prosím.

K: „Závislost na drogách“, „epilepsie“, „závrat“, „špatný zrak“, „mrzák“, „kleptomanie“, „krvácivost“, „otylost“, mám pokračovat?

I: Ne, díky, úplně jsi mě pøesvědčil, že nepocháváte nic náhodné. Nebude to ale příliš realistické?

K: Bude!

I: Aha. Dobře. Nakonec ještě několik slov k systému bojů, nedokážu si představit, jak bude bojovat šest lidí...

„Moment, to je jiný sešit“, mumlá Karel a po chvíli pokračuje.

K: Systém není ještě stoprocentně vyføzen, ale myšlenkově je vše jasné. Boje budou především jednoduché na ovládání, aby nebyl v úplném začátku - pronikání pod povrch. Časem hráč pochopí, proč je tahle zbraň tak silná, proč je dobré mít na těle a ne na hlavu a spoustu dalších malicherností, které zvyšují právě ten stupeň reality.

I: Zadrž, nemáme tolik místa! Máme takový pocit, že to hude příliš složité, nemyslís?

K: Vůbec ne, u mě zabírá vypočítávání zásahu

z úderu necelé dvě husté popsané stránky A4

I: Aha...

K: Ale to hráče nemusí vůbec zajímat. Člověk prostě přijde a sekne. Proč zasáhl tolík a tolík védět nemusí. To je právě to, o čem jsme mluvili na začátku - pronikání pod povrch. Časem hráč pochopí, proč je tahle zbraň tak silná, proč je dobré mít na těle a ne na hlavu a spoustu dalších malicherností, které zvyšují právě ten stupeň reality.

I: Stejně by mě ale zajímal, jestli se domníváš, že vaše hra bude i pro fadového hráče, který není RPG znalý?

K: Znovu opakuji, že systém je tvoren s tím, aby základní kostra byla jednoduchá a pochopitelná, ale tím, jak bude člověk pronikat bloubej pochopit další a širší souvislosti, informace, dovednosti. Takže se dá říci, že postupem času se ze začátečníka stane zkušený RPG hráč.

I: Děkuji ti za informace a na konec si přeji neodpustit jednu všeobecnou otázku. Takže kdy se plánuje zahájení a kdy ty sám zahájíš očekáváš?

K: Oficiální prohlášení zatím nebylo vydáno, ale můj osobní názor je, že první neveřejně otevření by mohlo být začátkem roku 1994, ale uvidíme, opravdu je předčasně hovořit o termínech a dává závazné sly



**Firma JRC si Vás dovoluje pozvat do nově otevřené prodejny
s výpočetní technikou ve Vladislavově ulici č. 24
(u obchodního domu Máj, stanice metra Národní třída).**

Nabízíme Vám následující sortiment:

ATARI

Atari 800XE, magnetofon,
disketová jednotka XF 551,
Atari 1040 STE,
Atari Falcon 030

COMMODORE

C64-II, magnetofon, disketová
jednotka 1541-II

AMIGA

Commodore Amiga 600,
Amiga 1200

DIDAKTIK

Didaktik Kompakt

TISKÁRNY

EPSON

NOTEBOOKY

Slimate Fantas

PC 286, 386, 486

konfigurace podle Vašich
požadavků

SOFTWARE

další programové vybavení

LITERATURA

JOYSTICKY

joysticky Quick Shot

HRY

originální i public
domain hry (včetně
nejnovějších pro PC)

DOPLŇKY

od firmy Sunnyline boxy, myši a další
doplňky pro Váš počítač

DISKETY

diskety FUJI, MAXELL

NAŠE PRODEJNY:

PC shop

Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel: 24 22 86 40

JRC

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel: 354 979 fax: 521 258
velkoobchod i maloobchod

JRC - Prospekt

Bělohorská 75
169 00 Praha 6
tel: 350 306

ZASTOUPENÍ VE SLOVENSKÉ REPUBLICE:

BONO

OD DARGOV
040 01 Košice

BONO

kancelář
Južná trieda 48
040 01 Košice
tel: 095-760-429-430
fax: 095-760-428

BONO

Hlavná 134
1. patro
080 01 Prešov

Velká doprodejní akce EXCALIBURu

Až do vyprodání zásob, nejpozději však do konce letošního roku, si můžete dokoupit STARŠÍ, drobně poškozená čísla Excaliburů od čísla 7 do čísla 17 přímo od vydavatele za mimořádně sníženou cenu 14 Kč. Při současné prodejní ceně Excaliburu 29 Kč tím ušetříte více než 50%! Poškození jednotlivých čísel není nikak velké a nemá podstatný vliv na užitnou hodnotu časopisu. Minimální odběr je 6 čísel.

Nová čísla

Předplatné nových čísel se zjednoduší. **Jednotná cena je 29 Kč** na číslo včetně předplatitelské přílohy Excalibur+. Můžete si předplatit až dvanáct čísel dopředu. Příklad: „Ex 19 - 30 = 12 x 29 = 348 Kč.“ Současní předplatitelé budou Excalibur+ dostávat také, rozdíl 5 Kč automaticky odečteme z výše zůstatku na předplatitelském kontě.

Starší čísla

Cena za jedno číslo je 24 Kč. Pokud si předplatíte 6 nebo více starších čísel, získáte jedno číslo za pouhých 14 Kč. Příklad: „Ex 7, 8, 11, 12, 13, 16 = 6 x 14 = 84 Kč“.

Jaká čísla máme na skladě?

EXCALIBUR

7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17
(1 kus za 24/14 Kč*)

AMIGA MAGAZIN

2, 3, 4, 5, 6, 7 (1 kus za 14 Kč*)

AM disk 7

(36 Kč)

OSOBNÍ POČÍTAČE

- 10 Kč

TAŠKA EXCALIBUR

(říjen '93) - 29 Kč

TRÍČKO EXCALIBUR

(11 '93) - 180 Kč

Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji.

Slovensko

Vyřizuje firma L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 13 Bratislava 34. Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy A.L.L.PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10% (odlišný kurs) + 10 Sk (bankovní převod). Místo 348 Kč tedy zaplatíte 348 + 34,80 + 10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle 02/291925.

PŘEDPLAŤ SI MNE, PROSÍM!

BUDE TO MÍT PRO TEBE TYTO VÝHODY:

1. Kromě Excaliburu budeš dostávat **navíc** ještě stálou přílohu **Excalibur+** (u tohoto čísla má 16 celobarevných stran, nabitych skvělymi návody).
2. Nestane se, že bys **nesehnal** Excalibur nebo Excalibur+.
3. Pokud si předplatíš Excalibur teď hned, dostaneš navíc **zdarma též Excalibur 18+ a 19+!** (současně s Excaliburem 20+)
4. Pokud si předplatíš **u PCP** Excalibur na 12 čísel, dostaneš navíc **zdarma tašku Excalibur+** (říjen '93).
5. Pokud si předplatíš **u PCP** Excalibur na 12 čísel, můžeš vyhrát **tričko Excalibur+**. (Každý stý předplatitel! - prosinec '93)
6. **Budeš spokojený.**

BUDE TO MÍT PRO MNE TYTO VÝHODY:

1. Budu vycházet **pravidelně** a s přílohou Excalibur+.
2. Budu **spokojený**.

Chcete získat Excalibur 18+ a 19+? Předplatíte si Excalibur na 12 čísel!

JAK VYPLNIT SLOŽENKU

NENÍ TO NIC SLOŽITÉHO:

1. Na složenku **typu C** napište adresáta:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. **Citelně** vyplňte odesílatele (včetně PSČ)
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" **srozumitelně** napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte.
4. Zaplatíte na nejbližší poště. Kontrolní ústřízek si ponechte.

Excalibur také od firmy A.L.L.PRODUCTION!

Firma A.L.L.PRODUCTION je známá jako spolehlivý distributor několika desítek časopisů, mezi nimiž nechybí Mladý svět, Reflex, Betty, Betinka, Parabola, PRO, T, Receptář, romány z vydavatelství Ivo Železný a další. Pokud jste dosud nebyli zcela rozhodnuti o správnosti kroku předplatit si Excalibur přímo u vydavatele, můžete využít služeb A.L.L. Postup je shodný, pouze adresa je jiná:

A.L.L.PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).

KDE KOUPÍTE EXCALIBURY?

110

KLUB 602, Martinská 5
PRINGTON, Jindřišská 27
PRAGO-ATREY s.r.o., Václavské nám. 41
RŮŽIČKA-KNIHKUPECTVÍ, Na Příkopě 24
APRO - PHILIPS, Jindřišská 12
GRADA BOHEMIA S.R.O., Dlouhá 39
MULTISYS - DIREKT s.r.o., Vladislavova 6
ORPRESS S.R.O., Václavské nám. 17
PC SHOP, Vladislavova 24
FAN ELEKTRONIK, stánek Bílá Labut'

120

AMIGA INFO, Šumavská 19
BASIC s.r.o., Ječná 19
BCD s.r.o., Žitná 28
NEOKORTEX s.r.o., Bělehradská 98
130-190, 100
COMPUTER-CONNECTION, Branická 46, P-4

VUZ s.r.o., Bělohorská 70, Praha 6

PROSPERT, Bělohorská 75, Praha 6

JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6

A-B-Comp, Veverkova 28, Praha 7

Prodejna tech. literatury, Bílá 90, Praha 9

REN, Věšínova 5, Praha 10

DIALOG, Kubánské nám. 5, Praha 10

300

CONSUL, Pálenická 28, Plzeň

BOOKS & SOFT., Pod Záhorskem 27, Plzeň

MULTISYS Plzeň, Pětatřicátníků 22, Plzeň

PAREEX, Lannova třída 49, Č. Budějovice

M-CENTRUM, Kalkusova 1123, Tábor

400

ATRIS AGENTURA, Jiráskova 602, Kadaň

MULTISYS LIBEREC, Revoluční 66, Liberec

STARLIT, s.r.o., Klášterní 464, Česká Lípa

ALIAS, Pražská 32, Liberec

GERARD, U Stadionu 1563, Most

KNIHKUPECTVÍ M&V, Mírové nám. 25, Ústí n/L.
500

SDRUŽENÍ KITKA, Smetan. nám. 1975, H.Brod

PRECISOFT v.o.s., Ulrychovo n. 810, H. Králové

600

AUTOCONT MARKET, Žižkova 7, Vyškov

FAKULTNÍ KNIHKUPECTVÍ, Údolní 53, Brno

KNIHKUPECTVÍ DOCKAL, Česká 32, Brno

700

SINCO, s.r.o., Panská 8, Olomouc

DISKONT, s.r.o., Komenského 45, Přerov

KNIHA U BANKY, Hollarova 14, Ostrava

MOJČIŠEK, Spojovací 202, Horní Datyně

TM COMPUTER, Náměstí Svobody, Frýdek-M.

Slovensko

BONO s.r.o., Štúrova 1 a Južná 49, Košice



A-B-Comp a.s.
autorizovaný distributor firmy

QuickShot

Vám nabízí

JOYSTICKY

pro SEGA, NINTENDO, PC, Amiga, Atari



Raider 5

Python 5



Starfighter 3



Python 3



Starfighter 2W



a mnohé další

Prodejna: Veverkova 28, Praha - 170 00

Tel.: 02/37 77 01-2, 37 77 80-1

Fax: 02/38 24 90

www.oldgames.sk